NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

05/02 Ausgabe 60 € 3,99
Österreich € 4,20; Schweiz sfr 7,80; Holland, Belgien, Luxemburg € 4,50
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,99; Dänemark dkr 34,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

4 194373 903993 05

RESIDENT EVIL

WAHNSINN! Das beste Horror-Game aller Zeiten auf vier Seiten getestet!

Alles über Nintendos Wunderkonsole!

GAMECUBE

ÜBER 20 SPIELE IM TEST: Star Wars, Wave Race, Luigi's Mansion, Burnout, ISS 2, Sonic 2 u. v. a.

TIPPS:
Luigi's Mansion
Komplett gelöst: Die aufregende Geisterjagd von Marios Bruder!

UNABHÄNGIG & KRITISCH
100 % Nintendo
Alles über GameCube & Game Boy Advance
News, Tests, Tipps u. v. a.

EDITORIAL

Alea iacta est!
N-ZONE
im neuen Look!

MAI 1997: DIE N-ZONE WIRD GEBOREN ...

Als die N-ZONE im Mai 1997 erstmals erschien, konnten wir uns in den kühnsten Träumen nicht vorstellen, dass das Heft als Einzige von damals über sechs Nintendo-Fachzeitschriften auch fünf Jahre später noch existieren würde. Zu verdanken haben wir dies natürlich vor allen Dingen euch! Ihr habt uns über all die Jahre die Treue gehalten und mit zahlreichen Verbesserungsvorschlägen einen wesentlichen Teil dazu beigetragen, dass die N-ZONE stets auf der Höhe der Zeit war und ist. Dass sich daran bis heute nichts geändert hat, beweisen wir mit dieser Ausgabe, mit der wir die N-ZONE anlässlich des GameCube-Launch nicht nur überarbeitet, sondern von Grund auf neu gestaltet haben.

APRIL 2002: DIE N-ZONE WIRD ERWACHSEN

Sechs Monate verbrachten wir mit dem Studium von Leserschaftsanalysen auf der Suche nach dem neuen Konzept. Ganz oben auf eurer Wunschliste standen frisches Design, mehr Seiten und höhere Aktualität. Es versteht sich von selbst, dass wir beim so genannten „Relaunch" alle diese Wünsche berücksichtigt haben. Mit einem neuen Logo, einem cooleren Titeldesign, der hochwertigen Klebebindung und dem neuem Layout hoffen wir, euren Geschmack getroffen zu haben. Gleichzeitig haben wir den Heftumfang um über 30 % aufgestockt, wodurch wir uns noch ausführlicher den Tests widmen können. Zu guter Letzt haben wir die Produktionszeiten verkürzt und den Erscheinungstermin um eine Woche nach vorne gezogen. Demnächst gibt's die N-ZONE dann immer am dritten Mittwoch im Monat! Damit noch nicht genug: Als besonderen Bonus gibt es exklusiv bei uns das offizielle GameCube-Video! Damit könnt ihr euch schon jetzt einen Überblick über die Top-Hits verschaffen!

EURE MEINUNG IST GEFRAGT!

Wir hoffen, dass euch die „neue" N-ZONE gefällt und sind gespannt auf eure Meinungen.
Diese könnt ihr per Brief, E-Mail (nzone@computec.de) oder natürlich im Forum unserer Website (www.n-zone.de) äußern. Viel Spaß beim Lesen!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

DAS TEAM Kurz bevor mit vereinten Kräften die runderneuerte N-ZONE in Angriff genommen wurde, stellte sich das Team lächelnd dem Fotografen. Der Zeitpunkt war gut gewählt, denn die tiefen Augenringe danach wären wenig attraktiv gewesen ...

Vorne:
Alexandra Böhm (Layout)
Stehend (von links nach rechts):
Lars Kromat (Layout)
Jens Quentin (Redaktion)
Ahmet Iscitürk (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Hans Ippisch (Redaktion)
Jean-Reiner Jung (Redaktion)
Christian Harnoth (Layout)

INHALT 05/2002

NEWS

6 Allgemeine News
68 Import-News

REPORTAGE

10 Der GameCube-Launch

GEWINNSPIELE

9 Sonic-Advance-Gewinnspiel

RUBRIKEN

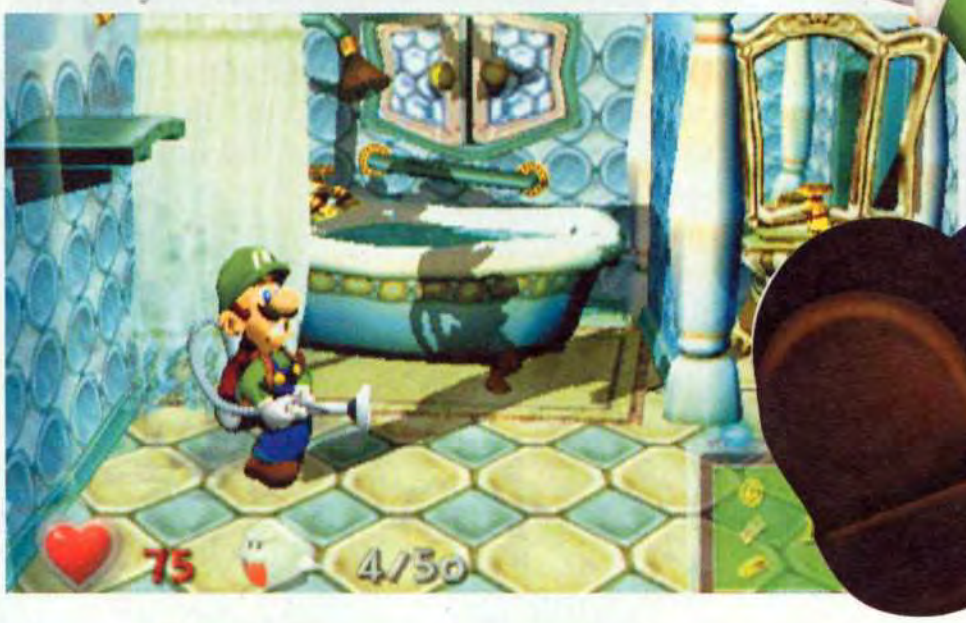
20 Charts
76 Hardware & Zubehör
96 Impressum
96 Inserentenverzeichnis
82 Kleinanzeigen
78 Leserbriefe
97 Neulich in der Redaktion
16 Spiele-Lexikon
98 Vorschau
95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

007 Agent under Fire 74
Aliens vs. Predator 9
Batman Vengeance 58
Beach Spikers 69
Bloody Roar: Primal Fury 36
Burnout 34
Cel Damage 61
Crazy Taxi 42
Dave Mirra Freestyle BMX 2 56
Disney's Donald Duck Quack Attack 52
Disney's Tarzan Freeride 61
Downforce 62
Driven 54
Driver 2 7
ESPN Int. Winter Sports 60
Extreme-G3 50
F1 2002 8
FIFA Fußball WM 2002 44
Godzilla: Destroy all Monsters Melee 69
Hot Potato 66
Ice Age 65
ISS 2 46
Luigi's Mansion 22
NHL Hitz 2002 60
Phantasy Star Online 2 68
Pinball Challenge 8
Pro Tennis WTA Tour 64
Resident Evil 70
Sega Soccer Slam 75
Sonic Adventure 2 Battle 38
Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II 26
Super Monkey Ball 48
The Simpsons Road Rage 61
Tony Hawk's Pro Skater 3 40
Top Gun Firestorm 66
Toxic Grind 7
Universal Studios Theme Park Advance 61
Virtua Fighter 7
Wave Race: Blue Storm 30
WWF Wrestlemania X8 6
XIII 9

TEST 22 LUIGI'S MANSION

Endlich könnt ihr auch im Europa auf die witzigste Geisterjagd seit Ghostbusters gehen! In unserem Riesen-Test berichten wir auf vier Seiten alles Wissenswerte über das Spiel. Außerdem gibt es auf Seite 88 eine Komplettlösung!



TEST 26 STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON II

Diesen Meilenstein der Videospielegeschichte darf man sich einfach nicht entgehen lassen. Was Factor 5 da zum Launch auf den GameCube gezaubert hat, ist über jeden Zweifel erhaben. Wir huldigen dem Ausnahmetitel mit einem 4-Seiten-Test.

TEST
30 WAVE RACE: BLUE STORM

Ideenlose Neuauflage eines beliebten Rennspiels oder ein Kaufgrund für den GameCube? Bei Wave Race: Blue Storm scheiden sich die Geister. Zweifelsohne garantiert das Spiel packende Mehrspielerduelle in riesigen Wellenbergen und eine umwerfende Wasserphysik.

IMPORT-TEST
70 RESIDENT EVIL

Das Grauen hat in Japan begonnen. Wir sind durch das finstere Landhaus geschlichen und haben es für euch mit den widerlichsten Kreaturen aufgenommen. Lest selbst auf Seite 70.

REPORTAGE
10 GAMECUBE-LAUNCH

Das Warten hat am 3. Mai endlich ein Ende! Passend zum Launch präsentieren wir euch in unserer Reportage noch einmal alle Infos, die ihr braucht. Außerdem haben wir Stimmen von den namhaftesten Herstellern der Videospielindustrie gesammelt.

TEST

GAMECUBE

74 007 Agent under Fire
58 Batman Vengeance
36 Bloody Roar: Primal Fury
34 Burnout
61 Cel Damage
42 Crazy Taxi
56 Dave Mirra Freestyle BMX 2
52 Disney's Donald Duck Quack Attack
61 Disney's Tarzan Freeride
54 Driven
60 ESPN Int. Winter Sports
50 Extreme-G3
44 FIFA Fußball WM 2002
46 ISS 2
22 Luigi's Mansion
60 NHL Hitz 2002
70 Resident Evil
75 Sega Soccer Slam
38 Sonic Adventure 2 Battle
26 Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II
48 Super Monkey Ball
61 The Simpsons Road Rage
40 Tony Hawk's Pro Skater 3
61 Universal Studios Theme Park Adventure
30 Wave Race: Blue Storm

GAME BOY ADVANCE

62 Downforce
66 Hot Potato
65 Ice Age
64 Pro Tennis WTA Tour
66 Top Gun

KOMPLETTLÖSUNG

88 Luigi's Mansion

CHEATS & CODES

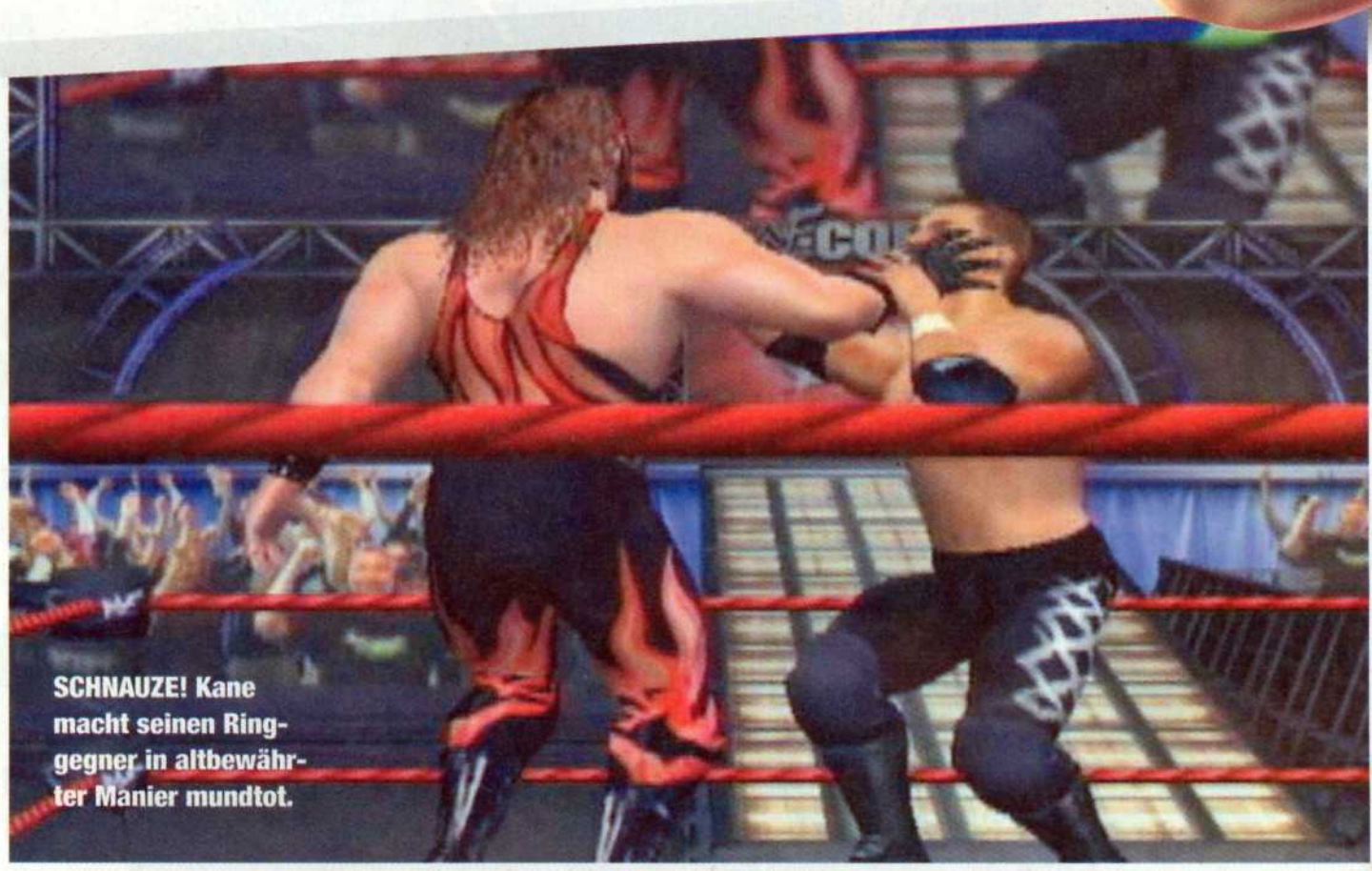
GAMECUBE

85 Batman Vengeance
85 Cel Damage
86 Dave Mirra Freestyle BMX 2
87 NHL Hitz 2002
84 Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II
87 The Simpsons: Road Rage
85 Tony Hawk's Pro Skater 3

GAME BOY ADVANCE

87 Ice Age
87 Space Invaders

NEWS



SCHNAUZE! Kane macht seinen Ringgegner in altbewährter Manier mundtot.

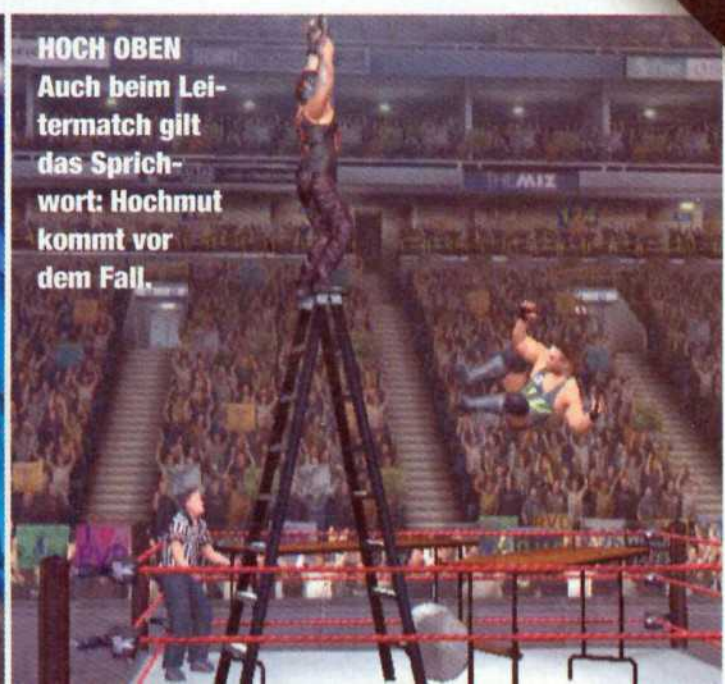
WWF Wrestlemania X8

WRESTLING **Die Gebete der Wrestling-Fans wurden erhört.**

Nach den genialen N64-Versionen bekommt jetzt auch der GameCube sein eigenes Wrestlingspektakel aus dem Hause THQ. Bei *WWF Wrestlemania X8* geben sich mehr als 40 Hünen von The Rock über DDP bis hin zu Chris Jericho die Ehre. Dabei hat jeder der Stars seinen eigenen, von Feuerwerk und eigener Musik begleiteten Einmarsch in die sechs verschiedenen Arenen. Die komplett überarbeitete Engine sorgt für simulationslastige Matches, bei denen man mit gekonnten Reversals den Kampf zu seinen Gunsten wenden kann. Natürlich dürfen auch die fatalen Finishing-Moves der Fleischberge nicht fehlen. Im Modus Champion Road könnt ihr einen hoffnungsvollen Nachwuchsathleten von der örtlichen Sporthalle bis zum Kampf um den Schwergewichtsgürtel begleiten. Alles in allem werden im Spiel mehr als 40 (!) verschiedene Match-Typen geboten. Die Varianten Hell in the Cell, Cage, Ladders, Iron Man oder Royal Rumble sind da nur ein kleiner Auszug. Bei mehreren Mitspielern besteht die Möglichkeit, sich packende Tag-Team-Matches zu liefern. Eine Präsentation im besten TV-Stil und die Möglichkeit, eigene Kämpfer zu basteln, runden das Spiel ab. **(jq)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: Juni (USA)

COOL Jeder der Muskelberge hat seinen eigenen großen Auftritt vor dem Match.



HOCH OBEN Auch beim Leitermatch gilt das Sprichwort: Hochmut kommt vor dem Fall.

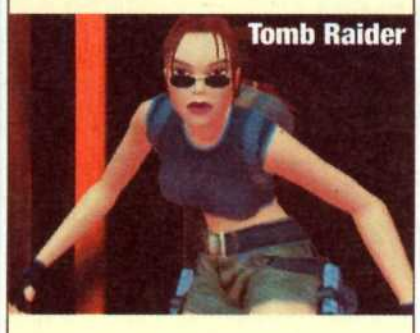
N-ZONE **AUS JAPAN**

TOPS

Resident Evil

1. PRESS START!
Am 3. Mai erfolgt endlich der GC-Startschuss in Europa.
2. RE-DESIGN
Die N-ZONE ab Ausgabe 05/02 im komplett neuen Look!
3. FANTASTISCH
Square kündigt *Final Fantasy* auch für den GameCube an.
4. HERAUSFORDERER
Virtua Fighter mischt bald die Konkurrenz auf dem GC auf.
5. ZOMBIES ALS VERKÄUFER
Resident Evil kurbelt in Japan die GameCube-Verkäufe an

FLOPS



Tomb Raider

1. ERNÜCHTERUNG
Lara Croft zeigt ihre Reize nicht auf dem GameCube.
2. MISSING IN ACTION
Starfox Adventures von Nintendo verschiebt sich leider bis zum Herbst.
3. SPUCKTÜTE HER!
Beim Test von *007 Agent under Fire* plagte Jean-Reiner die Ego-Shooter-Krankheit.
4. EIERSUCHE ADE!
Fast die gesamte Redaktion musste während der sonnigen Osterfeiertage schuften.
5. S-Video FEHLANZEIGE
Der europäische PAL-GameCube unterstützt wider Erwarten nicht den S-Video-Ausgang.

Virtua Fighter

ACTION-ADVENTURE **Prügelspiel ade!**

PROMINENZ **Ob auch die Kämpfer aus Virtua Fighter 4 dabei sein werden, ist noch nicht bekannt.**

Erinnert sich noch jemand an den Werdegang von *Shenmue*? Der Dreamcast-Knüller war ursprünglich für den Sega Saturn angekündigt und sollte als eine Art *Virtua Fighter*-Rollenspiel die Geheimwaffe gegen die PlayStation darstellen. Inzwischen ist schon *Shenmue II* für den Dreamcast erschienen. Yu Suzuki höchstpersönlich kündigte auf der Game Jam-Messe für 2003 ein neues *Virtua Fighter* für den GameCube an. Bei dem Titel, der passend zum 10-jährigen Jubiläum der *Virtua Fighter*-Serie im nächsten Jahr erscheinen soll, handelt es sich jedoch nicht um ein Beat 'em Up. Vielmehr soll es eine Mischung aus Action-Adventure und Rollenspiel werden. Dabei hat jeder der bekannten Prügelknaben aus den vorangegangen Spielen seinen eigenen Auftritt. Darüber hinaus ist lediglich bekannt, dass die A-Taste des GC-Controllers unter anderem dazu genutzt werden kann, auftretende Gegner zu vermöbeln. Sobald es mehr Infos gibt, werden wir euch einen ausführlichen Bericht zum Spiel präsentieren. **(jq)**

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.com
Termin: 2003

Toxic Grind

TRENDSPORT **Mit dem BMX-Rad auf der Flucht**

Mit *Dark Summit* erschien das erste Spiel, das einen Trendsport (Snowboarding) mit einer Hintergrundgeschichte mixte. Nun setzt THQ diesen Ansatz mit *Toxic Grind* fort. Im Jahr 2097 veranstaltet ein übler Moderator eine Fernsehshow, bei der BMX-Fahrer im wahrsten Sinne des Wortes um ihr Leben radeln. Vor dem Startschuss wird den Sportlern ein tödliches Gift injiziert, am Ende der futuristischen Parcours wartet das rettende Gegenmittel. Die 14 verschiedenen Levels sind mit allerlei Gemeinheiten gespickt. Neben Loopings und Sprungschanzen warten beispielsweise Laser, Blitzschläge, Fallgruben, Kanonen oder schwingende Klingen auf die todesmutigen Radler. Neben den abwechslungsreichen Missionszielen gilt es, sieben Mini-Spiele zu meistern. Um in den auf verschiedene Zeitepochen (unter anderem Sherwood Forest oder eine römische Kampfarena) verteilten Arealen möglichst schnell und unversehrt voranzukommen, steht den Fahrern eine riesige Palette an Tricks zur Verfügung. Insgesamt hat der Spieler vier verschiedene Spielmodi zur Auswahl. Wir sind gespannt, wie die Entwickler von Blue Shift die abgefahrene Idee umsetzen. **(jq)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: Ende Juli

ARTISTISCH Die Biker haben viele krasse Manöver auf Lager.

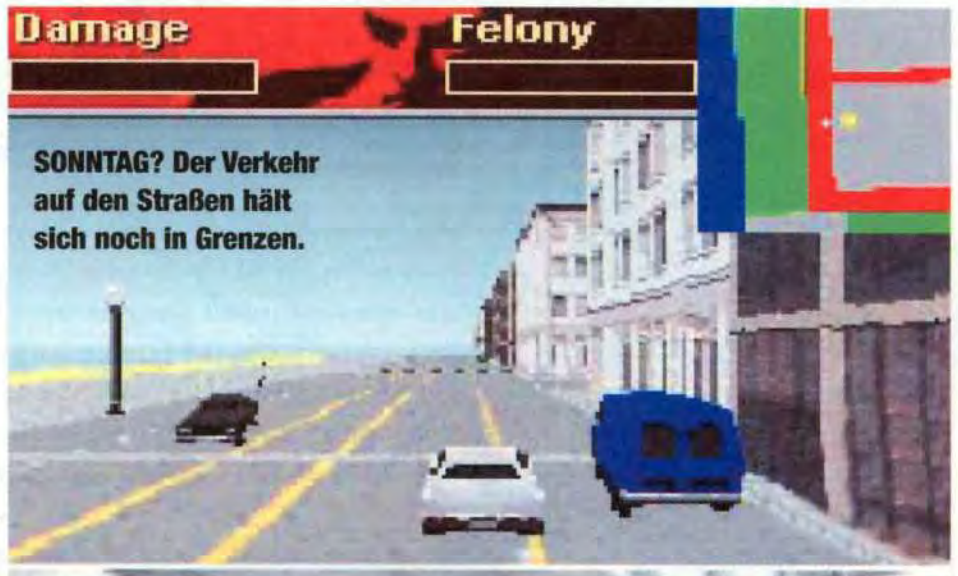
INDIAN AIR

Driver 2

ACTION **Unterwegs im Auftrag des Verbrechens**

Der erste Teil der Gangster-Saga sorgte seinerzeit für frischen Wind auf der PlayStation. Das ungewöhnliche Konzept, den Spieler in die Rolle eines Auftragsverbrechers zu versetzen, wurde von den Spielern mit guten Verkaufszahlen belohnt. Da mussten beispielsweise Bankräuber nach dem Überfall in Sicherheit gebracht oder gestohlene Fahrzeuge zum Umspritzen gebracht werden. Der zweite Teil litt auf der PlayStation leider unter heftigen Ruckelattacken. Diese bleiben einem bei der GBA-Version hoffentlich erspart. Die Entwickler aus dem Hause Sennari Interactive wollen auf die kleine Cartridge auch Spielmodi wie Trailblazer, Checkpoint, Capture the Flag oder Survival packen. Mit dem Game-Link-Kabel können sich bis zu vier Spieler in den Dienst des Verbrechens stellen. Dank einer neuen Engine sollen neben einer realistischen Fahrphysik und einem Schadensmodell sogar Effekte wie qualmende Reifen möglich sein. **(jq)**

Hersteller: Sennari Interactive
Internet: www.sennarigames.com
Termin: 2002



SONNTAG? Der Verkehr auf den Straßen hält sich noch in Grenzen.

AUTOPSIE Sogar Zwischensequenzen werden auf dem GBA geboten.

NEWS

HUNDEWETTER Bei diesem Rennen sind Regenspezialisten gefragt.

INFO KURZ & KNAPP

RPG-NACHSCHUB: Im Juli 2002 wird das Rollenspiel *Wizardry Summoner* aus dem Hause Ubi Soft erscheinen. Dabei werden fünf unterschiedliche Charakterrassen durch die RPG-typischen Levels laufen. Einer der Charaktere besitzt die Gabe, durch Beschwörung besiegte Monster in die eigene Party zu holen. Waffen und Magiesprüche lassen sich ebenso wie andere Gegenstände per Game-Link-Kabel austauschen.

ONLINE? NEIN DANKE!: In einem Interview mit Peter MacDougall, Vizepräsident Sales & Marketing bei Nintendo, sagte dieser, derzeit bräuchte die Industrie keine Online-Spiele. Dementsprechend wolle sich Nintendo auf der kommenden E3 ausschließlich auf die Spiele *Mario Sunshine, Zelda* und *Starfox Adventures* konzentrieren.

DRAGON BALL Z LEGENDÄRE SUPERKÄMPFER: Dies ist der Titel des GBC-Rollenspiels, das von Infogrames am 28.06. veröffentlicht wird. Der bekannte *DBZ*-Held Son-Goku hat genau wie in der beliebten Serie jede Menge aufregende Abenteuer zu bestehen. In der N-ZONE 06/02 gibt's mehr Infos.

SCHLECHTE SICHT Bei diesen Wetterbedingungen wird Überholen zum Glücksspiel.

KIESBETT Wer in den Kurven nicht richtig aufpasst, kann leicht abfliegen.

F1 2002

RENNSPIEL **Grünes Licht für die Boliden**

Wie es sich gehört, wurden alle Fahrerlager auf den aktuellsten Stand gebracht. So rast Kimi Raikkonen für McLaren Mercedes ebenso über die Piste wie F1-Newcomer Mark Webber (Minardi). Ein realistisches Fahrverhalten der Boliden soll zusammen mit einer feinfühligen Steuerung echtes F1-Feeling vermitteln. Dazu gehört auch eine ausgefeilte KI der gegnerischen Fahrer. So sollte man sich beispielsweise vor allem vor Heißsporn Juan Pablo Montoya in Acht nehmen. Wer sich nicht in die Wissenschaft Formel 1 einfuchsen will, kann im unkomplizierten Arcade-Modus über weltbekannte Strecken wie Monte Carlo oder Hockenheim kacheln. Funkkontakt mit der Box und wechselnde Wetterbedingungen sorgen für hohen Realismus. **(jq)**

Hersteller: Electronic Arts
nternet: www.electronicarts.de
Termin: Sommer

Pinball Challenge

FLIPPER **Die Rückkehr der Amiga-Klassiker auf dem Game Boy Advance**

Flippersimulationsfans werden sich mit Sicherheit noch an die gute alte Zeit erinnern, in der die Spiele *Pinball Dreams* und *Pinball Fantasies* auf dem Amiga für Furore sorgten. Nachdem es bereits einige Umsetzungen auf andere Plattformen gab, kommt jetzt auch der Game Boy Advance in den Genuss von Flippern wie Nightmare, Party Land oder Speed Devils. Insgesamt werden acht Tische geboten, wobei jeder natürlich eigene Rampen, Fallen und Schanzen bietet. Abwechslung scheint also garantiert. **(jq)**

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 27. Juni

GRUSELIG Diese beiden Bilder zeigen den Nightmare-Tisch.

Aliens vs. Predator

EGO-SHOOTER Kämpf oder stirb!

Auf dem PC wurden weltweit bislang mehr als eine Million Exemplare des Spiele-Franchise *Aliens vs. Predator* verkauft. Nun beginnt der Krieg der verfeindeten Rassen auch auf dem Game Boy Advance. Habt ihr euch für eine von drei der gefürchtetsten Spezies des Universums entschieden, zählt in bester Ego-Shooter-Manier nur noch eines: das Überleben! In der Uniform eines Marine-Soldaten, als lebende Kampfmaschine Predator oder als Furcht erregender Alien durchsucht ihr die unheimlichen Levels nach dem Feind. Hoffentlich gelingt es den Entwicklern, die beklemmende Atmosphäre und die Spannung des SciFi-Thrillers auch auf dem Game Boy Advance umzusetzen. **(jq)**

Hersteller: Ubi Soft
nternet: www.ubisoft.de
Termin: 2002

XIII

EGO-SHOOTER Verschwörungen im Cel-Shading-Look

COMIC Die Grafik von XIII wird außergewöhnlich.

Ubi Soft hat sich mit dem Projekt *XIII* einiges vorgenommen. So soll eine komplett interaktive, cel-geshadete Welt zum Leben erweckt werden. Das Spiel mit dem geheimnisvollen Titel basiert auf dem Comic von Jean Van Hamme. Besonders die Cel-Shade-Animationen sollen zusammen mit einer ausgefuchsten Storyline voll überraschender Wendungen den Spieler in den Bann ziehen. Erst im Laufe der komplexen Handlung bekommt man dank zahlreicher Rückblenden die Chance, eine Verschwörung epischen Ausmaßes aufzudecken. Bis dahin erwarten den Spieler allerdings packende Gefechte und knackige Rätseleinlagen. Die Entwickler legen bei *XIII* besonderen Wert auf eine hohe Gegner-KI und Animationen, die auch im geplanten Vierspielermodus (per Splitscreen) stets flüssig sein sollen. **(jq)**

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 1. Quartal 2003

GEWINNSPIEL **SONIC ADVENTURE**

Sonic Advance

Wer sich das Spiel Sonic Advance bislang noch nicht zugelegt hat, sollte unbedingt an unserem Gewinnspiel teilnehmen. In Zusammenarbeit mit Infogrames verlosen wir nämlich echte Raritäten von nahezu unschätzbarem Sammlerwert: Es gibt 3x ein persönlich vom Sonic-Team-Leiter und Game Designer Yuji Naka signiertes Exemplar von Sonic Advance für den Game Boy Advance zu gewinnen!

Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, beantwortet ihr einfach folgende Frage:

Wie heißt der Charakter, den man per Datenaustausch mit dem GameCube aufziehen kann?

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, schreibt uns eine Postkarte mit dem Lösungswort an Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: Sonic Advance, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Teilnahmeschluss ist der 22.05.2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Infogrames und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall.

RARITÄT **Wir verlosen insgesamt drei Exemplare mit Autogramm von Yuji Naka.**

LUIGI'S MANSION
Marios kleiner Bruder läuft zwar nur auf 50 Hz, dafür ist es aber in Vollbild.

WAVE RACE: BLUE STORM
Auch ohne 60-Hz-Modus, dennoch fahrt ihr ohne Geschwindigkeitsverlust.

STAR WARS
So soll es sein. Sternenkrieger düsen mit 60 Hz durch fremde Galaxien.

Das Warten hat sich gelohnt. **Europa bekommt** nun endlich den GameCube.

Wenn ihr diese N-ZONE in der Hand haltet, sollten es eigentlich nur noch wenige Tage sein, bis Nintendo seine Spielekonsole der nächsten Generation in die Läden stellt. Nachdem Japan bereits im September 2001 in den Genuss des GameCube kam und die USA im Dezember 2001 zur würfelspielenden Nation wurde, ist es am 3. Mai nun auch endlich in Europa so weit. Zuallererst seien mal all diejenigen beruhigt, die Angst haben, keinen GameCube abzubekommen. Nintendo hat mit dem Europastart nämlich aus zwei Gründen bis zum Mai gewartet. Zum einen, um mit einem großen Angebot an Spielen aufzuwarten, und zum anderen, damit sich genügend Konsolen in den Lagern befinden. Für ganz Europa liefert man zum 3. Mai eine Gesamtmenge von 500.000 Einheiten aus – und in den darauf folgenden Wochen noch einmal dieselbe Menge an die Händler. Das Verhältnis von schwarzen und lilafarbenen Konsolen hält sich dabei in etwa die Waage. Auf unsere Nachfrage teilte Nintendo mit, dass der Beliebtheitsgrad der beiden Farben in etwa gleich groß sei. Ob nun jeder den Cube auch in seiner Wunschfarbe bekommen wird, kann natürlich bei einzelnen Händlern variieren. Wir in der Redaktion haben allerdings festgestellt, dass der Spielewürfel in Schwarz ein wenig beliebter zu sein scheint.

INNERE WERTE

Genug aber vom Äußeren, denn es kommt ja bekanntlich auf Leistung und Inhalt an.

Jetzt wird durch

INFO INHALTSANGABE

Packung mit Inhalt

Ist denn auch alles da? Hier verraten wir euch, was ihr in der GameCube-Verpackung vorfindet.

Wenn sich nicht schon vorher jemand an der Schachtel vergriffen hat, müsstet ihr eigentlich Folgendes vorfinden:

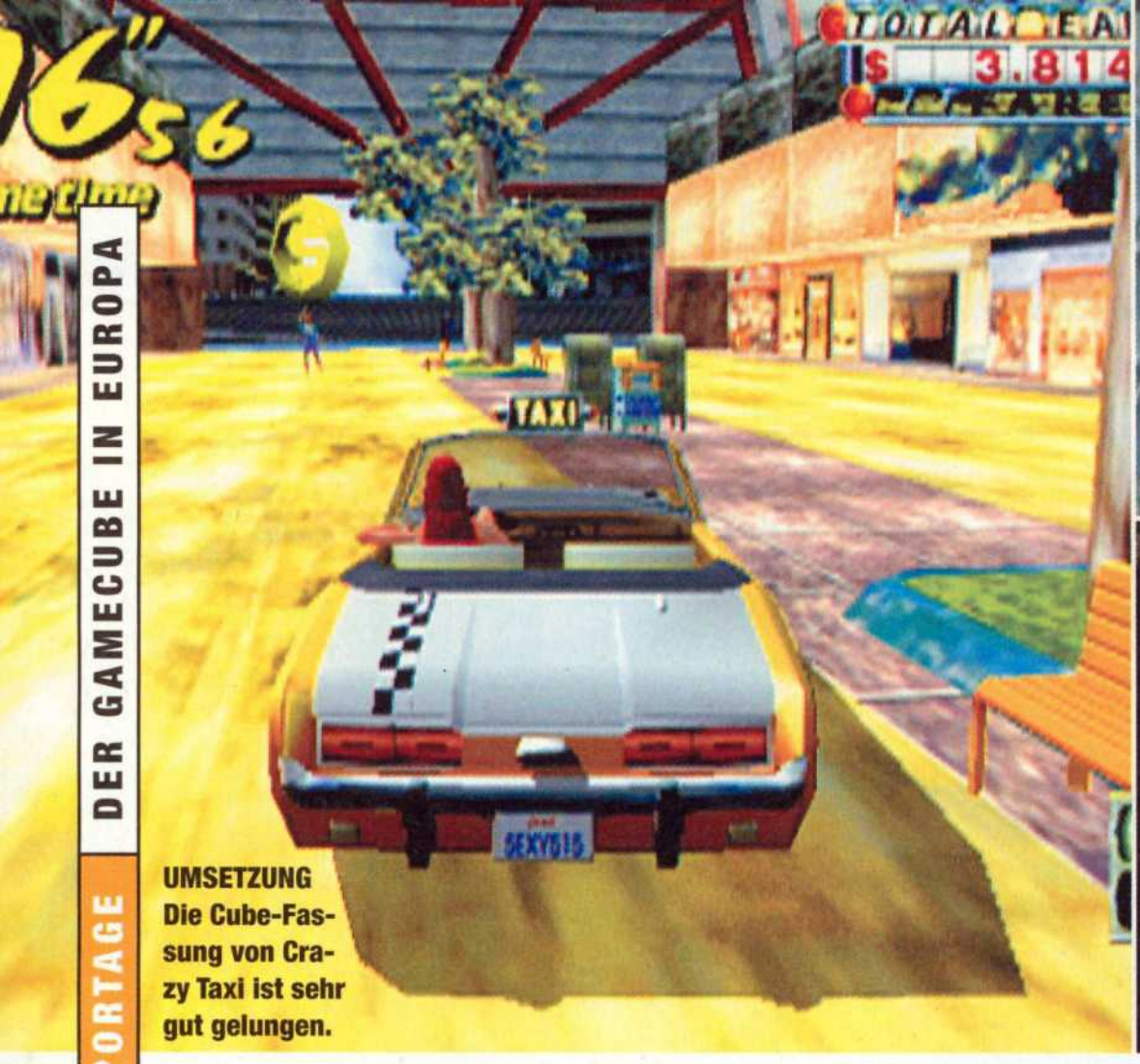
- 1 GameCube
- 1 Stromkabel mit integriertem Transformator
- 1 Controller
- 1 AV-Cinch-Kabel
- 1 Scart-Adapter
- 1 Bedienungsanleitung

Damit es auch gleich losgehen kann, empfehlen wir noch folgende Anschaffungen:

- 1 MemoryCard
- Mindestens 1 Spiel
- Mindestens einen weiteren Controller
- 1 RGB-Scart-Kabel

DAS ERWARTET EUCH Hier sehen wir die Packung mit Inhalt.

gestartet!



UMSETZUNG
Die Cube-Fassung von Crazy Taxi ist sehr gut gelungen.

HAUS DES SCHRECKENS
Luigi plagt sich mit niedlichen Gespenstern rum.

KOMMT DEMNÄCHST
Die Zombiejagd findet vorerst nur auf dem GameCube statt.

Hier zeigt sich der GameCube als wahres Wunderding. Denn von den drei aktuellen Konsolen der Videospielebranche ist er nicht nur die kleinste, sondern auch die günstigste. Das Vorurteil, dass man vom Preis auch auf die Leistung schließen kann, ist bei Nintendos neuem Flaggschiff absolut fehl am Platze. Trotz der kleinen Ausmaße platziert sich der Kleine in technischer Hinsicht selbstbewusst zwischen der PlayStation 2 und der Xbox. Natürlich hat jede der drei Konsolen ihre eigenen Stärken und Schwächen. Doch der GameCube zeigt ganz bewusst, dass er locker mit den teureren Konsolen mithalten kann.

MULTIPLAYER-SPASS
Ob zu zweit oder zu viert – auf dem Cube kommt Freude auf.

INFO VIDEOSIGNAL

Vorsicht beim Kabelkauf

Leider unterstützt der GameCube kein S-Video-Signal.

Es wurde ja im Vorfeld sehr viel über die Bildqualität des europäischen GameCube spekuliert. Nachdem wir nun einen PAL-Cube bei uns in der Redaktion haben, konnten wir uns selber ein Bild von dem RGB-Signal und dem anderer Videoquellen machen. Zuerst die schlechte Nachricht: Leider unterstützte unser Europa-Würfel nicht das S-Video-Signal. Das ist besonders deshalb gefährlich, weil einige Dritthersteller bereits solche Kabel an den Handel ausgeliefert haben. Lasst am besten die Finger davon. Des Weiteren ist das Signal über ein RGB-Scart-Kabel leider nicht so gut wie bei den konkurrierenden Konsolen. Das mag wohl daran liegen, dass Nintendo immer noch dieselbe Ausgangsnorm benutzt wie damals beim SNES. Es ist zwar besser als mit dem beigelegten Cinch-Kabel, aber dennoch befindet sich das ausgegebene Bild unterhalb des Standards. Wer wirklich das beste Signal auf dem Bildschirm haben möchte, sollte auf ein YUV-Kabel zurückgreifen und es am digitalen Ausgang anschließen. Leider unterstützen jedoch zurzeit die wenigsten Fernseher diese Bildnorm.

KEIN S-VIDEO **Auf unserem GameCube funktionierte das S-Video-Signal leider nicht.**

HER MIT DEN SPIELEN!

Bereits am Launch-Tag erwartet uns eine sehr gesunde Mischung an Softwaretiteln. Ganze 20 Spiele buhlen bereits am ersten Tag um die Gunst der Käufer, wobei die Qualität zwischen Spitzenklasse und unterem Durchschnitt deutlich schwankt. Solltet ihr noch nicht wissen, welchen Titel ihr euch zulegen wollt, dann hilft ein Blick in unseren Testabschnitt, wo wir jeden Starttitel kritisch unter die Lupe nehmen. Das Geld für ein Spiel solltet ihr übrigens beim Kauf des GameCube unbedingt übrig haben. Ansonsten kann es passieren, dass ihr zwar ein sehr gutes Stück Hardware nach Hause tragt, das jedoch zu nichts nütze ist. Im Gegensatz zu allen anderen Laufwerkskonsolen hat sich in die Verpackung leider kein Spiel und auch keine Demo-Disk verirrt. Es existiert zwar eine Game-Disk mit verschiedenen anspielbaren Versionen der Launch-Titel, jedoch liefert Nintendo diese nur an die Händler aus, um sie auf Displays vorzuführen.

AUSBLICK

Im Nachhinein muss man wirklich zugeben, dass es ein kluger Schachzug von Nintendo war, den europäischen Markt ein wenig warten zu lassen. Ein Blick auf das wirklich große Spieleangebot reicht eigentlich schon aus. Daneben zeigen auch die Stimmen der einzelnen Software-Hersteller, dass dem GameCube eine rosige Zukunft bevorsteht. Zum Preis von 249 Euro bekommt ihr eine sehr gute Konsole, deren größter Trumpf von niemandem angezweifelt werden kann: die Top-Titel von Nintendo.

JEAN-REINER JUNG

EIN ECHTES MUSS **Wer auf die MemoryCard verzichtet, kann natürlich nicht speichern.**

INFO DIE MEINUNG DER FACHLEUTE

Das sagen die Hersteller

Wir haben uns mal ein wenig bei den Herstellern umgehört und sie nach ihrer Meinung zum GameCube gefragt.

ACHIM KÜRTEN

Marketing Director, THQ

THQ freut sich auf die Veröffentlichung des Nintendo GameCube im Mai dieses Jahres und die positiven Auswirkungen, die diese Konsole auf die gesamte Videospielebranche haben wird, also auf Spieler und Konsumenten ebenso wie auf Entwickler und Publisher. Als führender Third-Party-Publisher für Nintendo-Konsolen wird THQ auch für den Cube erneut faszinierende Games für die Spieler weltweit entwickeln. Was THQs Softwareunterstützung für den GameCube betrifft, so wollen wir unserer Rolle als führender Third-Party-Publisher natürlich erneut gerecht werden. In den USA hat THQ schon vor einiger Zeit die Entwicklung von rund 15 Titeln für verschiedene Genres angekündigt, darunter Action-Sports, Kids-Games sowie exklusive Spielelizenzen. Konkret zu nennen sind unter anderem: *Tetris Worlds*, *MX Superfly*, *Jimmy Neutron*, *Toxic Grind*, das erste missionsbasierte BMX-Spiel, sowie das zum Start der Konsole vorgesehene Snowboard-Adventure *Dark Summit* und viele andere mehr. Wir sind überzeugt, dass sich Spieler und Industrie mit Nintendos GameCube auf eine hochwertige und in jeder Hinsicht erfolgreiche Konsole freuen können.

PETER WEISS

PR Manager/Producer, Acclaim

Acclaim war Nintendo schon immer sehr verbunden und wird dies auch weiterhin sein. Mit einem fairen Preis und einer äußerst leistungsfähigen Konsole ohne unnützen Multimedia-Ballast kann Nintendo einen sehr erfolgreichen Launch schaffen. Auch Acclaim wird seinen Beitrag dazu leisten. Dies zeigt schon unser Launch-Line-up mit *Burnout*, *Crazy Taxi*, *XG3: Extreme-G Racing* und *Dave Mirra Freestyle BMX 2*. Schon wenige Wochen später erscheinen noch *18 Wheeler American Pro Trucker*, *Legends of Wrestling* und *Jeremy McGrath Supercross World*. Im Herbst folgen dann noch das lang ersehnte *Turok Evolution* und unser neuer Held *Vexx* – zwei Titel, die sich schon jetzt jeder vormerken sollte.

WOLFGANG EBERT

European PR Manager, Konami of Europe

Ich freue mich auf den GameCube. Jede neue Konsole bietet vielfältige Möglichkeiten für attraktive Spiele, da macht der GameCube keine Ausnahme. Und Konkurrenz belebt das Geschäft: Die Hardwarehersteller Sony, Microsoft und Nintendo werden sich ganz bestimmt einiges einfallen lassen, um uns Spieler zu verwöhnen. Beim N64 waren insgesamt leider zu wenig Spiele vorhanden. Ich wünsche allen GameCube-Besitzern und denen, die es werden wollen, dass wir hier mehr Games haben werden. Konami ist auf alle Fälle mit dabei, im ersten Jahr werden wir mindestens zehn bis zwölf Spiele veröffentlichen! Den Anfang machen *ESPN International. Winter Sports* und *ISS 2*. Gerade die *International Superstar Soccer*-Reihe war auf dem N64 extrem beliebt, so dass ich mich sehr freue, schon zu Beginn der GameCube-Ära dieses Fußballspektakel anbieten zu können. Neben den von Konami selbst entwickelten Spielen offerieren wir auch die Midway-Titel, schon im Sommer bieten wir so vier weitere Games (*Gauntlet Dark Legacy*, *NHL Hitz 2002*, *Spy Hunter* und *Red Card*) an. Für Software ist also gesorgt! Für die Konsole spricht auf alle Fälle auch der günstige Preis. Freuen wir uns auf eine verspielte Zukunft – die Voraussetzungen für ein unterhaltsames Videospielhobby waren nie besser!

MICHAEL WETZEL

PR-Manager, Infogrames

Wir messen dem GameCube ein sehr hohes Potenzial bei. Die Hardware ist äußerst leistungsfähig und die Verlinkung zum Game Boy Advance ist ein sehr interessantes Zusatz-Feature. *Sonic Adventure 2* und *Sonic Advance* für den Game Boy Advance demonstrieren diese Verlinkung gleich zum Launch. Nintendos Pläne, auch ältere Zielgruppen anzusprechen, werden den GameCube für Core-Gamer interessant machen. Zudem ist der Preis mit 249 Euro sehr attraktiv. Wir sind zuversichtlich, dass der GameCube zum Launch und auch langfristig ganz vorne mitmischt.

RAINER GALUSCHKA

PR-Manager, SWING!

Der GameCube ist eine reinrassige Spielekonsole „at its best". Wir bei SWING! freuen uns außerordentlich, dass Nintendo mit dieser viel versprechenden Maschine seine Erfolgsgeschichte fortschreiben wird. Das Potenzial ist enorm: Neben dem bestechenden Preis-Leistungs-Verhältnis und einem gewagten, aber tollen Design werden vor allem fantastische Spiele, wie zum Teil schon jetzt sichtbar, den Triumph des Würfels sichern. Auch unser Haus wird sich bei den Spielen, die wir produzieren, stark engagieren, um den GameCube nach besten Kräften zu unterstützen.

NIELS BOGDAN

PR-Manager, Ubi Soft

Wir glauben fest an den Erfolg des GameCube. Wir sind davon überzeugt, dass Nintendo auch in Europa viele Spieler begeistern wird. Der GameCube ist eine qualitativ sehr hochwertige Spielekonsole zu einem attraktiven Preis und dies wird sich auf den gesamten Videospielemarkt positiv auswirken. Die Welt der Videospiele wird in naher Zukunft noch abwechslungsreicher und faszinierender. In unseren Entwicklungsstudios wird natürlich unter Hochdruck an diversen GameCube-Titeln gearbeitet, denn nach Ubi Softs Firmenphilosophie setzen wir immer auf technische Innovationen und wollen natürlich von Anfang an mit dabei sein, wenn eine neue, viel versprechende Hardware eingeführt wird. Außerdem publishen wir in Europa neben unseren Eigenentwicklungen auch noch weitere GameCube-Titel, unter anderem für BAM! Entertainment. Ubi Softs erste GameCube-Titel, die wir in Deutschland zum Launch am 3. Mai releasen, sind *Batman Vengeance*, *Disney's Tarzan Freeride* und *Disney's Donald Duck Quack Attack*, dazu kommt noch *Driven* von BAM! Entertainment. Des Weiteren haben wir mit *Worms Blast*, *Evolution Worlds*, *Rayman 3 Hoodlum Havoc* und *XIII* jetzt schon diverse weitere Hochkaräter auf unserer Releaseliste. Und wem das nicht reicht, dem sei gesagt, dass wir aktuell über 20 GameCube-Projekte in der Entwicklung haben.

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance.**

GAMECUBE
BEREITS ERHÄLTLICH!

Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über die Launch-Titel für den GameCube. Wir haben die Spiele dabei nach Genres geordnet und geben darüber hinaus Empfehlungen für das jeweilige Genre ab. Auch vor Totalausfällen warnen wir euch.

ACTION

Titel	Hersteller	Wertung
Die aktuellen Referenzspiele:		
Star Wars: Rogue Squadron II	LucasArts	90%
Batman Vengeance	Ubi Soft	81%
Disney's Tarzan Freeride	Ubi Soft	73%
Aktuelle Empfehlung:		
Star Wars: Rogue Squadron II	LucasArts	90%
Aktuelle Warnung:		
–		

BEAT 'EM UP

Titel	Hersteller	Wertung
Die aktuellen Referenzspiele:		
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Aktuelle Empfehlung:		
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Aktuelle Warnung:		
–		

ACTION-ADVENTURE

Titel	Hersteller	Wertung
Die aktuellen Referenzspiele:		
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Aktuelle Empfehlung:		
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Aktuelle Warnung:		
–		

GAMECUBE
IN DER ENTWICKLUNG

Ihr wollt brandneue Bilder der wichtigsten Projekte für den GameCube? Auf den folgenden drei Seiten bieten wir euch eine Übersicht.

BATMAN VENGEANCE

Der Flattermann aus dem Hause Ubi Soft hat gehörigen Vorsprung vor seinem Namensvetter von Kemco. Der flattert nämlich erst im November in Europa los.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	3. Mai
Genre:	**Action**

BLOODY ROAR: PRIMAL FURY

Gute Nachrichten für alle Prügelspiel-Fans! Die Klopperei der tierischen Kontrahenten steht pünktlich zum Launch des GameCube in den europäischen Läden.

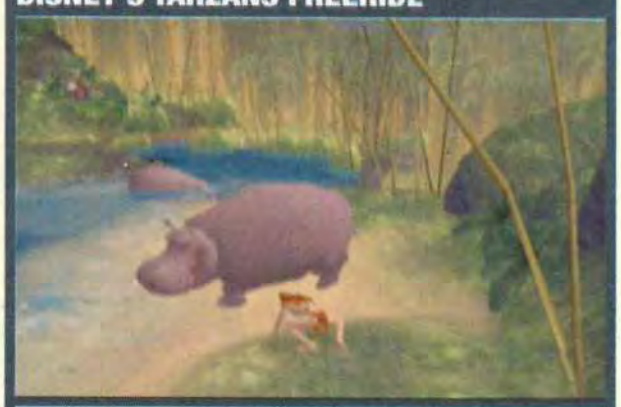
Hersteller:	Activision
Termin:	3. Mai
Genre:	**Beat 'em Up**

BURNOUT

Ahmet ist für euch als Geisterfahrer über den Asphalt gekachelt. Die GC-Version ist der PS2-Version dabei besonders in technischer Hinsicht überlegen.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	3. Mai
Genre:	**Rennspiel**

DISNEY'S TARZANS FREERIDE



Besonders die jüngere Zielgruppe dürfte aufgrund der netten Zwischensequenzen und der vergleichsweise leichten Aufgaben viel Spaß mit diesem Titel haben.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	3. Mai
Genre:	**Action**

DISNEY'S DONALD DUCK QUACK ATTACK

Vorsicht, wütender Erpel! Wo Donald Duck in diesem Spiel hinhaut, wächst kein Gras mehr. Sein GameCube-Debüt findet erfreulicherweise schon am 3. Mai statt.

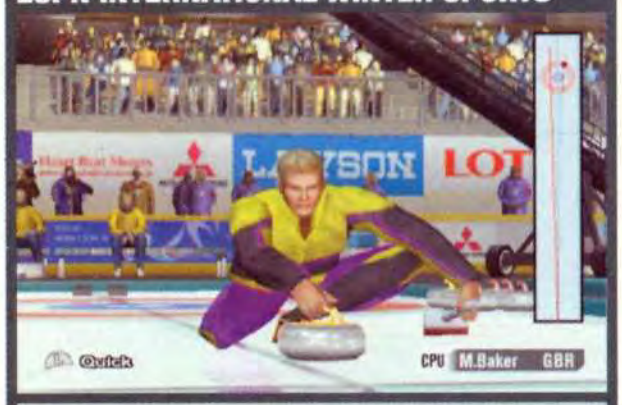
Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	3. Mai
Genre:	**Action**

DRIVEN

Überraschung! Statt *Worms Blast* bringt Ubi Soft nun die Umsetzung des Kinofilms als weiteren Launchtitel heraus. Den Test lest ihr in dieser Ausgabe!

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	3. Mai
Genre:	**Rennspiel**

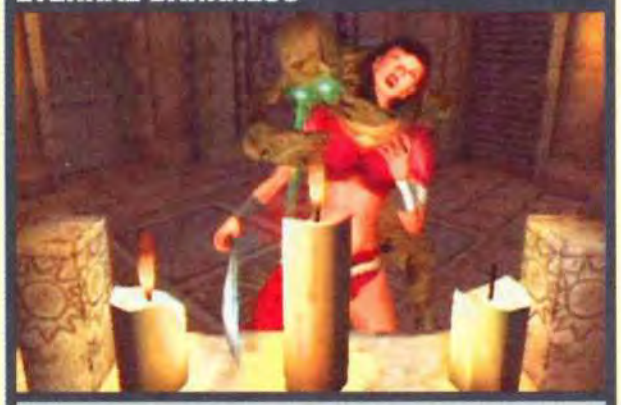
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS



Ihr habt noch nicht genug von Winterolympiaden? Mit diesem Spiel könnt ihr euren eigenen Medaillenspiegel aufpolieren und aufs Siegerpodest steigen.

Hersteller:	Konami
Termin:	3. Mai
Genre:	**Sport**

ETERNAL DARKNESS



Während wir uns beim Warten auf den Psychothriller noch in Geduld fassen müssen, können wir die japanische Version von *Resident Evil* schon testen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Quartal
Genre:	**Action-Adventure**

FIFA FUSSBALL WM 2002

Wer nicht bis zum Start der WM warten kann, der darf vorher schon einmal selbst die Geschicke seines Lieblingsteams bei dem sportlichen Großereignis lenken.

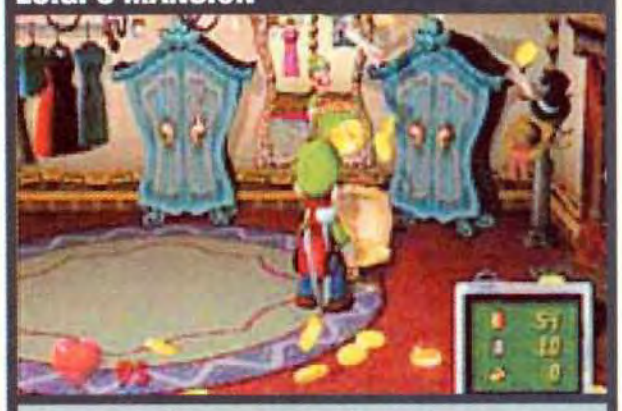
Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	3. Mai
Genre:	**Fußball**

ISS 2

Überraschung! Vor kurzem erst offiziell angekündigt, kommt der inoffizielle Nachfolger zu den N64-Vorgängern nun schon zum Launch des GameCube Anfang Mai.

Hersteller:	Konami
Termin:	3. Mai
Genre:	**Fußball**

LUIGI'S MANSION



Unser Neuzugang Fabian hat sich unerschrocken in das verhexte Landhaus gewagt. Seinen ausführlichen Bericht zu der witzigen Geisterjagd lest ihr in dieser Ausgabe.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Mai
Genre:	**Action-Adventure**

MARIO SUNSHINE

Diesmal zieht Mario mit einer Wasserkanone durch die Levels. Fans von Zelda werden sich in Sachen Gameplay bei diesem Abenteuer schnell heimisch fühlen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	4. Quartal
Genre:	**Action-Adventure**

METROID PRIME

Ende des Jahres ist es zuminmdest in Japan endlich so weit! Wir sind schon sehr gespannt, wie sich der Ego-Shooter auf dem GameCube spielen wird.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	**Action**

NBA COURTSIDE 2002

Genau drei Wochen nach dem Launch des GameCube setzen die NBA-Stars um Kobe Bryant zum Dunking an. Den Test der PAL-Version gibt's in der nächsten N-Zone.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	24. Mai
Genre:	**Basketball**

RENNSPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
Die aktuellen Referenzspiele:		
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
Burnout	Acclaim	85%
Extreme-G3	Acclaim	81%
The Simpsons Road Rage	Electronic Arts	70%
Aktuelle Empfehlung:		
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
Aktuelle Warnung:		
Driven	Ubi Soft	69%

FUSSBALL

Titel	Hersteller	Wertung
Die aktuellen Referenzspiele:		
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
ISS 2	Konami	72%
Aktuelle Empfehlung:		
FIFA 2002: Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
Aktuelle Warnung:		
–		

AMERICAN SPORTS

Titel	Hersteller	Wertung
Die aktuellen Referenzspiele:		
NHL Hitz 2002	Midway	81%
Aktuelle Empfehlung:		
NHL Hitz 2002	Midway	81%
Aktuelle Warnung:		
–		

TRENDSPORT

Titel	Hersteller	Wertung
Die aktuellen Referenzspiele:		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Aktuelle Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Aktuelle Warnung:		
–		

SPORT (SONSTIGES)

Titel	Hersteller	Wertung
Die aktuellen Referenzspiele:		
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Aktuelle Empfehlung:		
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Aktuelle Warnung:		
–		

JUMP & RUN

Titel	Hersteller	Wertung
Die aktuellen Referenzspiele:		
Sonic Adventure 2 Battle	Sega	81%
Disney's Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft	70%
Aktuelle Empfehlung:		
Sonic Adventure 2 Battle	Sega	81%
Aktuelle Warnung:		
–		

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Hersteller	Wertung
Die aktuellen Referenzspiele:		
Super Monkey Ball	Sega	81%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Monkey Ball	Sega	81%
Aktuelle Warnung:		
–		

GAMECUBE
WAS KOMMT WANN?

An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa. Da sich jedoch auch nach dem Redaktionsschluss noch kurzfristige Verschiebungen und Änderungen ergeben können, handelt es sich um voraussichtliche Termine ohne Garantie oder Gewähr.

APRIL/MAI

Titel	Hersteller	Termin
Batman Vengeance	Ubi Soft	3. Mai
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	3. Mai
Burnout	Acclaim	3. Mai
Cel Damage	Electronic Arts	3. Mai
Crazy Taxi	Acclaim	3. Mai
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	3. Mai
Dark Summit	THQ	24. Mai
Disney's Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft	3. Mai
Disney's Tarzan Freeride	Ubi Soft	3. Mai
Driven	Ubi Soft	3. Mai
ESPN Int. Winter Sports	Konami	3. Mai
Extreme-G3	Acclaim	3. Mai
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	26. April
ISS 2	Konami	3. Mai
Luigi's Mansion	Nintendo	3. Mai
NBA Courtside 2002	Nintendo	24. Mai
NHL Hitz 2002	Midway	3. Mai
Red Card Soccer	Midway	Mai
Sonic Adventure 2 Battle	Infogrames	3. Mai
Star Wars: Rogue Squadron II	LucasArts	3. Mai
Super Monkey Ball	Sega	3. Mai
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	24. Mai
The Simpsons Road Rage	Electronic Arts	10. Mai
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	3. Mai
Universal Studios	Kemco	3. Mai
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	3. Mai
Worms Blast	Ubi Soft	30. Mai

JUNI

Titel	Hersteller	Termin
Gauntlet Dark Legacy	Midway	Juni
Legends of Wrestling	Acclaim	Juni
Pikmin	Nintendo	14. Juni
Red Card Soccer	Midway	Juni
Soul Fighter	Swing!	Mitte Juni
Spider-Man: The Movie	Activision	Juni
Spy Hunter	Midway	Juni

JULI

Titel	Hersteller	Termin
Toxic Grind	THQ	Ende Juli

SEPTEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Eggo Mania	Kemco	September
Jimmy Neutron der mutige Erfinder	THQ	Anfang September
MX Superfly	THQ	Ende September
Turok Evolution	Acclaim	September

NOVEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Batman: Dark Tomorrow	Kemco	November
Hot Wheels	THQ	Ende November
Scooby-Doo! Night of 100 Frights	THQ	Ende November

WEITERE TITEL 2002

Titel	Hersteller	Termin
18 Wheeler: American Pro Trucker	Acclaim	2002
Bomberman	Activision	2002
Eternal Darkness	Nintendo	3. Quartal
Evolution Worlds	Ubi Soft	2002
Inline Skating	Acclaim	2002
J. McGrath Supercross World	Acclaim	2002
Mario Sunshine	Nintendo	4. Quartal
Spy Hunter	Midway	2002
Star Fox Adventures: Dinosaur Planet	Nintendo	3. Quartal
Rayman 3 Hoodlum Havoc	Ubi Soft	2002
Resident Evil	Capcom	Sommer 2002
Tetris Worlds	THQ	3. Quartal
Virtua Striker 3 Ver. 2002	Sega	2002
Zoo Cube	Acclaim	2002

2003

Titel	Hersteller	Termin
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Swing!	Mitte Januar
Die Monster AG	THQ	2003
XIII	Ubi Soft	1. Quartal

NHL HITZ

Wer schon immer mal wissen wollte, wie es ist, auf einem Friedhof Eishockey zu spielen, der sollte sich diesen abgedrehten Kufenspaß unbedingt vormerken.

Hersteller:	Konami
Termin:	3. Mai
Genre:	**Eishockey**

RESIDENT EVIL

Selten haben wir einen Titel aus Fernost so herbeigesehnt! Zombiejäger Jens befreit das unheimliche Gemäuer in seinem Import-Test von blutrünstigen Untoten.

Hersteller:	Capcom
Termin:	Sommer 2002
Genre:	**Action-Adventure**

STARFOX ADVENTURES

Die Dinosaurier werden immer trauriger! Aber keine Sorge, denn Ende des Jahres können auch deutsche Spieler die Rettung des Planeten in Angriff nehmen, oder?

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Quartal
Genre:	**Action-Adventure**

STAR WARS: ROGUE LEADER

Der 3. Mai dürfte zum Festtag für alle Star-Wars-Fans werden. Mit einem solchen Titel kann zum Launch des GameCube eigentlich nix mehr schief gehen.

Hersteller:	LucasArts
Termin:	3. Mai
Genre:	**Action**

SUPER SMASH BROS. MELEE

Die Nintendo-Prügelknaben betreten in Europa erst drei Wochen nach dem GameCube-Launch die Bühne und lassen es dann auch in Europa richtig krachen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	24. Mai
Genre:	**Action**

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Tony-Freunde können jubeln und anfangen zu sparen. Die GC-Umsetzung kommt bereits am 3. Mai! Mal sehen, wann Activision den nächsten Teil ankündigt.

Hersteller:	Activision
Termin:	3. Mai
Genre:	**Trendsport**

WAVE RACE: BLUE STORM

Spucktüte bereitlegen und die Schwimmweste festzurren. Solche Wellenbrecher wie in diesem Rennspektakel gab es vorher noch nie zu bewundern.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Mai
Genre:	**Rennspiel**

ZELDA

Auf der diesjährigen E3 kann man sich ein Bild von dem Grafikstil machen. Miyamoto hat zumindest schon verraten, dass die Augen von Link geändert wurden.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	**Action-Adventure**

GAME BOY ADVANCE
IN DER ENTWICKLUNG

An dieser Stelle findet ihr die neuesten Screenshots zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.

DIDDY KONG PILOT

Wann dieses innovative Flugrennspiel auch in Europa erscheint, steht leider ebenfalls noch in den Sternen. Besonders die Steuerung hat es uns angetan.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2002
Genre:	Rennspiel

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

Ego-Shooter feiern eine wahre Renaissance auf dem Game Boy Advance. Wie wird sich wohl das knallharte Weltkriegsdrama auf dem Handheld schlagen?

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	September
Genre:	Ego-Shooter

SPIDER-MAN: THE MOVIE

Und schon wieder ein Spiel zu einem erfolgreichen (?) Kinofilm. Ob der flinke Spinnenmann auf dem GBA überzeugt, verraten wir euch in der nächsten Ausgabe.

Hersteller:	Activision
Termin:	Mai
Genre:	Action

BANJO-KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE

Noch immer verrät Nintendo nicht, wann genau sich die böse Hexe Gruntilda rächen will. Banjo und Tooie habe also offensichtlich noch etwas Schonzeit.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2002
Genre:	Action-Adventure

ICE AGE

Ihr habt euch im Kino köstlich amüsiert und wollt nun das Spiel zum Film? Ubi Soft erfüllt euch diesen Wunsch am 25. April. Den Test gibts in dieser N-Zone!

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	25. April
Genre:	Action-Adventure

PINBALL CHALLENGE

Beim Namen Pinball Challenge verdrehen Videospieleveteranen verträumt die Augen. Hoffentlich kommt das Flair auch auf dem kleinen GBA-Display rüber.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	27. Juni
Genre:	Flipper

STAR WARS EPISODE II: KLONKRIEGER

Der Hype geht weiter! Nach den ersten Kinotrailern hat es nicht lange gedauert, bis ein neues GBA-Spiel mit den Sternenkriegern angekündigt wurde.

Hersteller:	THQ
Termin:	16. Mai
Genre:	Action

GAME BOY ADVANCE
REFERENZ-TITEL

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

Genre/Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Castlevania: Circle of the Moon	Konami	86%
ACTION-ADVENTURE		
Lady Sia	TDK	85%
JUMP & RUN		
Crash Bandicoot XS	Universal Int.	86%
RENNSPIELE		
Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	91%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo Revival	Ubi Soft	85%
GESCHICKLICHKEIT		
Denki Blocks	Ubi Soft	85%
ROLLENSPIELE		
Golden Sun	Nintendo	85%
EGO-SHOOTER		
Doom (GBA)	Activision	88%
FUSSBALL		
Alex Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	83%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%
SPORT (SONSTIGE)		
Boxing Fever	THQ	90%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	THQ	70%
STRATEGIE		
Advance Wars	Nintendo	88%
SIMULATION		
Creatures	Swing!	81%
MUSIC & ENTERTAINMENT		
Pocket Music	Ubi Soft	70%

GAME BOY ADVANCE
WAS KOMMT WANN?

APRIL

Titel	Hersteller	Termin
Downforce	Virgin Interactive	18. April
Hot Potato	Ubi Soft	5. April
Ice Age	Ubi Soft	25. April
Invader	THQ	19. April
Maniac Racers Advance	Konami	April
Penny Racers	THQ	Mitte April
Pro Tennis: WTA Tour	Konami	April
Scrabble	Ubi Soft	5. April
Space Invaders	Activision	April
Super Mario World 2	Nintendo	12. April
Tiny Toons: Wacky St.	Swing!	April
Zone of the Enders: Fist of Mars	Konami	April

MAI

Titel	Hersteller	Termin
Black Belt Challenge	THQ	17. Mai
Britney's Dance Beat	THQ	Ende Mai
Mister Driller 2	Infogrames	Mai
Muppet Pinball Mayhem	Ubi Soft	23. Mai
Spider-Man: The Movie	Activision	Mai
Star Wars Ep. II: Klonkrieger	THQ	16. Mai
Tennis Davis Cup	Ubi Soft	30. Mai
Tiny Toons Adventures: Traummaschine	Swing!	Mai
Total Soccer Manager	Ubi Soft	16. Mai

JUNI

Titel	Hersteller	Termin
Animaniacs: Pinky and Brain	Swing!	Juni
Breath of Fire 2	Ubi Soft	20. Juni
Colin McRae Rally 2.0	Ubi Soft	20. Juni
Disneys Lilo & Stitch	Ubi Soft	13. Juni
Dokapon: Monster Hunter	Ubi Soft	13. Juni
Gun Vehicle	Action	Juni
Monster Jam Max. Dest.	Ubi Soft	27. Juni
Pinball Challenge Deluxe	Ubi Soft	27. Juni
Scooby-Doo! Motion Picture	THQ	Ende Juni
Street Fighter Alpha 3	Ubi Soft	20. Juni
Tiger Woods PGA Tour	Ubi Soft	Juni
Top Gun	Action	27.Juni
VIP	Ubi Soft	20. Juni
Virtual Sea-Monkeys	Swing!	Ende Juni
Worms Blast	Ubi Soft	13. Juni
Worms World Party	Ubi Soft	20. Juni
ZooCube	Acclaim	Juni

JULI

Titel	Hersteller	Termin
BONX	Ubi Soft	4. Juli
Chessmaster	Ubi Soft	18. Juli

CHART ATTACK

Macht mit!

Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (siehe Seite 82), auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (GC, GBA, GBC) mit anzugeben. Bei den Most-Wanted-Spielen sollten es sich um Titel handeln, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind.

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Leser-Charts

Platz/Vormonat		System	Wertung	Monat
1.	1 **Super Smash Bros.**	**N64**	**75%**	**26**
2.	3 **Zelda: Ocarina of Time**	**N64**	**97%**	**40**
3.	4 **Perfect Dark**	**N64**	**96%**	**21**
4.	2 Zelda: Majora's Mask	N64	96%	10
5.	7 Super Mario Advance	GBA	83%	3
6.	8 Conker's Bad Fur Day	N64	89%	6
7.	12 Zelda: Oracle of Ages/Seasons	GB	92%	6
8.	10 Mario Tennis	N64	92%	16
9.	5 Mario Party 3	N64	84%	5
10.	6 Pokémon Stadium 2	N64	90%	5
11.	NEU Golden Sun	GBA	85%	1
12.	13 Mario Kart: Super Circuit	GBA	91%	5
13.	NEU Crash Bandicoot XS	GBA	86%	1
14.	WE Advance Wars	GBA	88%	2
15.	9 Mario Kart 64	N64	89%	24

PLATZ 1: Super Smash Brothers

PLATZ 2: Zelda: Ocarina of Time

PLATZ 3: Perfect Dark

Das gute alte *Super Smash Bros.* für das N64 konnte auch in diesem Monat seinen Spitzenplatz verteidigen. Witzigerweise ist dies der einzige Titel in den Lesercharts, der von uns seinerzeit weniger als 80 % bekommen hat. Joanna Dark konnte sich diesen Monat unter den Top 3 platzieren. Bestes GBA-Spiel ist *Super Mario Advance* und mit *Golden Sun* und *Crash Bandicoot XS* haben es zwei neue GBA-Spiele in die Charts geschafft.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

Verkaufs-Charts

Quelle: SATURN

Platz/Vormonat		System	Wertung	Monat
1.	NEU **Golden Sun**	**GBA**	**85%**	**1**
2.	1 **Pokémon Crystal Edition**	**GB**	**94%**	**6**
3.	4 **Pokémon Stadium 2**	**N64**	**90%**	**5**
4.	NEU Crash Bandicoot XS	GBA	86%	1
5.	3 Mario Kart: Super Circuit	GBA	91%	6
6.	9 Harry Potter	GB	78%	5
7.	2 Wario Land 4	GBA	89%	5
8.	5 Advance Wars	GBA	88%	3
9.	8 Super Mario Advance	GBA	83%	6
10.	NEU Kurukuru Kururin	GBA	81%	1
11.	6 Harry Potter	GBA	63%	5
12.	15 Zelda: Oracle of Ages/Seasons	GB	92%	7
13.	14 Die Monster AG	GB	–	2
14.	12 Spyro: Season of Ice	GBA	71%	4
15.	NEU Die Monster AG	GBA	–	1

PLATZ 1: Golden Sun

Nachdem der lang erwartete Rollenspieltitel *Golden Sun* neu in die Charts eingestiegen ist, hat er sofort die Pokémon der *Crystal*-Edition auf den zweiten Rang verdrängt. Dafür konnten die N64-Kollegen der Pokémon nochmals einen Platz zulegen. Zweitbester Neueinsteiger ist *Crash Bandicoot XS* auf Rang 4 – ein beachtlicher Erfolg.

Most Wanted

Platz/Vormonat		System	Hersteller	Monat
1.	1 **Super Smash Bros. Melee**	**GC**	**Nintendo**	**10**
2.	3 **Star Wars: Rogue Squadron II**	**GC**	**LucasArts**	**10**
3.	7 **Pikmin**	**GC**	**Nintendo**	**2**
4.	WE Resident Evil	GC	Capcom	5
5.	4 Mario Sunshine	GC	Nintendo	4
6.	5 Zelda	GC	Nintendo	9
7.	NEU Mario Tennis	GC	Nintendo	1
8.	NEU FIFA Fußball WM 2002	GC	Electronic Arts	1
9.	NEU Eternal Darkness: Sanity's Requiem	GC	Nintendo	1
10.	NEU Der Herr der Ringe Teil 1	GBA	Universal Interactive	1

PLATZ 1: Super Smash Brothers

Die Vorfreude auf den heiß ersehnten Nintendo-Prügler *Super Smash Bros. Melee* kann man auch in diesem Monat gut in den Charts ablesen. Dahinter rangiert der grafisch grandiose Sternenkrieg von LucasArts. Deutlich zulegen konnten diesen Monat die Pikmin, die im Juni auch in Europa herumwuseln werden. Bester Neueinsteiger ist *Mario Tennis*, gefolgt von den EA-Kickern.

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung

DIE REDAKTION

Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!

HANS IPPISCH
32, REDAKTIONSDIREKTOR

Träumte etwa seit 49 Ausgaben davon, der N-ZONE ein neues Outfit verpassen zu lassen, doch erst zum Launch des GameCube bot sich die richtige Gelegenheit.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Sega Soccer Slam
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Super Mario World
Nach Redaktionsschluss?
Fordert Hans die restliche Redaktion zu harten *Sega Soccer Slam*-Matches heraus.

JENS QUENTIN
32, LEITENDER REDAKTEUR

Hat es endlich geschafft, sein Fahrrad wieder fahrbereit zu bekommen, und radelt nun jeden Morgen ins Büro, wo von den Kollegen bereits ein Sauerstoffzelt aufgebaut wurde.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Resident Evil
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Doom
Nach Redaktionsschluss?
Versucht Jens den Berg von noch nicht angeschauten DVDs abzuarbeiten.

JEAN-REINER JUNG
30, REDAKTEUR

Als alter Fan von typisch japanischen Kulleraugen-Rollenspielen vollführte Jean-Reiner nach der Übernahme der neuen Import-News wahre Purzelbäume.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Agent under Fire
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Lady Sia
Nach Redaktionsschluss?
Trifft sich Jean-Reiner mit seiner Freundin zu heißen Stunden bei *Phantasy Star Online*.

AHMET ISCITÜRK
29, REDAKTEUR

Ahmet geht fremd! Nach der kurzzeitigen Preissenkung hat Ahmet zugeschlagen und sich eine Xbox zugelegt. Diese hat er inzwischen fast so lieb wie den GameCube.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Star Wars: Rogue Squadron II
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Super Mario World
Nach Redaktionsschluss?
Hält Ahmet verzweifelt Ausschau nach passendem Mobiliar für seine neue Wohnung.

FABIAN SLUGA
22, VOLONTÄR

Hat sich inzwischen gut in Nürnberg eingelebt und bekommt nun regelmäßig Besuch von der Verwandtschaft, die sich seine neue Heimat auch mal gerne anschauen will.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Luigi's Mansion
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Mario Kart: Super Circuit
Nach Redaktionsschluss?
Besucht Fabian zusammen mit Jean-Reiner gerne mal das neue IMAX-Kino in Nürnberg.

WERNER SPACHMÜLLER
25, CONTENT COORDINATOR

Erkennt langsam, dass ein Baby den Tagesrhythmus ganz schön durcheinander bringen kann. Zum Glück übernimmt seine Frau den größten Teil der Kinderbetreuung.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Super Monkey Ball
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Prehistorik Man
Nach Redaktionsschluss?
Träumt Werner von Ausflügen mit seinem Motorrad an warmen Sommertagen.

ALEXANDRA BÖHM
27, SENIOR DESIGNER

Durchforstet das Internet in jeder freien Minuten nach Webseiten über Papageien. Hier findet sie wichtige Tipps für die Pflege ihres geliebten Graupapageis.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Disney's Donald Duck Quack Attack
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Biene Maja: Das große Abenteuer
Nach Redaktionsschluss?
Bringt ihren coolen Uralt-Roller auf Vordermann, um im Sommer losdüsen zu können.

CHRISTIAN HARNOTH
31, SENIOR DESIGNER

Die Sportskanone hat jetzt nach dem Tae Bo auch noch das Stretching für sich entdeckt. Mit inzwischen 31 Lenzen auf dem Buckel muss man schließlich was für die Figur tun.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Wave Race: Blue Storm
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Pocket Music
Nach Redaktionsschluss?
Bereitet sich zurzeit bei einem gemütlichen Käffchen auf seine Geburtstagsparty vor.

LARS KROMAT
28, JUNIOR DESIGNER

Der Layout-Neuzugang sucht schon seit Wochen verzweifelt eine Wohnung. Aufgrund der vielen Besichtigungstermine kennt er Nürnberg inzwischen wie seine Westentasche.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Crazy Taxi
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Crash Bandicoot XS
Nach Redaktionsschluss?
Geht mit seiner russischen Lomo-Kamera in jeder freien Sekunde auf Motivsuche.

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten das Hit-Prädikat.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

SPIEL DES MONATS

STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER

Auch die PAL-Version des Factor-5-Meisterwerks besticht durch grandiose Grafik und flüssig dargestellte Schlachten im Star-Wars-Universum. Warum dieses Spiel für jeden GC-Besitzer ein Muss ist, verraten wir im Test des Monats!

SEITE 26

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

GAMECUBE

Batman Vengeance 58
Burnout 34
Bloody Roar: Primal Fury 36
Cel Damage 61
Crazy Taxi 42
Dave Mirra Freestyle BMX 2 56
Disney's Donald Duck Quack Attack 52
Disney's Tarzan Freeride 61
Driven 54
ESPN Int. Winter Sports 60
Extreme-G3 50
FIFA Fußball WM 2002 44
ISS 2 46
Luigi's Mansion 22
NHL Hitz 2002 60
Sonic Adventure 2 Battle 38
Star Wars Rogue Squadron II 26
Super Monkey Ball 48
The Simpsons Road Rage 61
Tony Hawk's Pro Skater 3 40
Universal Studios 61
Wave Race: Blue Storm 30

IMPORT-TESTS

007 Agent under Fire 74
Resident Evil 70
Sega Soccer Slam 75

GAMEBOY ADVANCE

Downforce 62
Hot Potato 66
Ice Age 65
Pro Tennis WTA Tour 64
Top Gun 66

Luigi's Mansion

N-ZONE HIT

Hat Nintendo Wort gehalten und eine würdige **PAL-Umsetzung** geliefert? Wir sagen's euch!

FEUER FREI Im weiteren Verlauf des Spiels verwandelt ihr euren Staubsauger in einen Flammenwerfer.

INFO **DEUTSCHE ÜBERSETZUNG**

Stilblüten?

Viel Mühe machte sich Nintendo mit der deutschen Übersetzung, um so genannte Stilblüten zu vermeiden. So sind sämtliche Bildschirmtexte in Deutsch und auch die Namen der Charaktere sowie aller Gegenstände wurden verändert. Wir finden die Übersetzung gelungen und teilweise äußerst amüsant. Kleine Kostprobe gefällig? So haben einige Geister Namen wie z. B. Die schwebenden Turteltauben, Herr Tatterich oder Melodia Pianissima.

ABGEDREHT **Für die deutsche Übersetzung ließen die Entwickler ihrer Kreativität freien Lauf und schufen interessante Namen.**

Mario ist verschwunden! Nicht nur eingefleischte Nintendo-Fans vermissen den pummeligen Klempner zum Launch des GameCube, auch Luigi hat seinen Bruder aus den Augen verloren. Verantwortlich hierfür sind hinterhältige Geister, die Mario in ein altes Haus entführt haben. Diese Villa ist kürzlich in Luigis Besitz übergegangen – zu seiner eigenen Überraschung. Ob da ein böser Plan dahinter steckt? Wie dem auch sei, Luigi möchte seinen Bruder wiederhaben und macht sich auf die Socken zu dem alten Anwesen. Die krächzenden Krähen vor dem Haus verheißen nichts Gutes und bereits kurz nachdem Luigi zitternd die Tür zu seinem neuen Heim geöffnet hat, macht er Bekanntschaft mit den ersten Geistern. Doch Luigi wird tatkräftig von Professor I.Gidd unterstützt, der ihn mit einem modifizierten Game Boy und einem High-Tech-Staubsauger ausstattet. Mittels des Game Boys könnt ihr euch orientieren und Geister sowie versteckte Gebiete aufspüren. Den Staubsauger nutzt ihr *Ghostbusters*-mäßig dazu, die geisterverseuchte Villa zu säubern.

STEUERFINESSEN

Hierbei steuert ihr Luigi mittels des linken Analogsticks, eure Taschenlampe und den Staubsauger benutzt ihr mit dem rechten. Kompliziert ist das jedoch nur zu Beginn des Spiels, denn dank einer guten Lernkurve geht euch die Steuerung im Laufe des Spiels in Fleisch und Blut über. Clever ist auch die Idee, den Staubsauger mit der rechten Schultertaste zu aktivieren. Dank Analogfähigkeit könnt ihr im-mer genau bestimmen, wie feste ihr saugen wollt. Mit dem lin-ken Analogstick spuckt ihr den Inhalt eures Staubsaugers wieder aus. Dies wird später im Spiel wichtig, wo ihr nur mittels der Elemente Wasser, Eis und Feuer die Geister einfangen könnt. So tankt ihr euren Staubsauger beispielsweise mit Wasser auf, um anschließend einem finsteren Geistergenossen mit einem fetten Wasserstrahl zu Leibe zu rücken. Die zunächst düsteren Räume hellen sich erst auf, wenn ihr alle Gespenster aus dem jeweiligen Gebiet eliminiert habt.

TRICKFILM?

Ausgezeichnet gelungen sind den Entwicklern die liebevollen Animationen aller Charaktere, die fast einem Trickfilm entsprungen sein könnten. Doch

NACHTRUHE? **Selbst im Schlafzimmer gehen die Geister um und gönnen dem Besitzer keinen Schlaf.**

FITNESSSTUNDE **Auch ein Superheld muss was für seine Fitness tun.**

HILFREICH Während des Spiels gibt eucht Toad wertvolle Tipps.

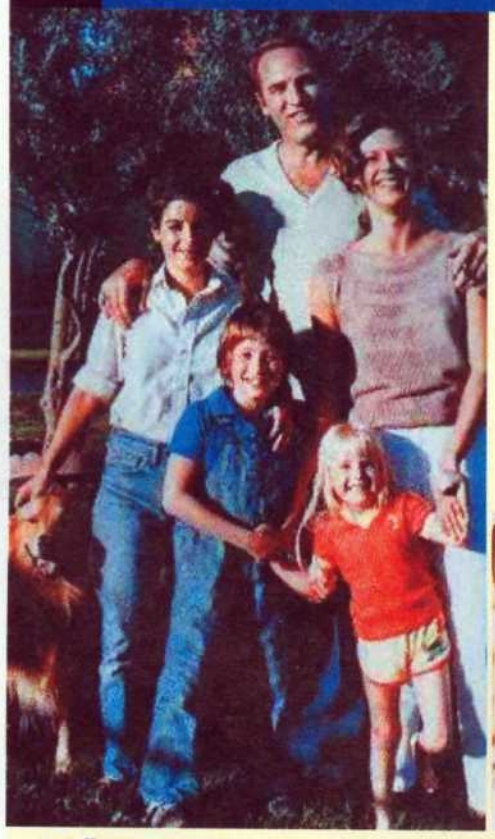
JESSAS!! Luigi rutscht im Verlauf des Spiels mehr als einmal das Herz in die Hose!

TRAINING Bei Professor I.Gidd lernen wir die Grundlagen für die Geisterjagd.

nicht nur die Bewegungen der Geister überzeugen, sondern vor allem die des Hauptcharakters Luigi. Nintendo spendierte dem Klempner ein komplett animiertes Gesicht. So seht ihr es Luigi an, wenn er Angst hat oder es ihm gut geht. Aber damit nicht genug, denn solange Luigi noch vor Tatendrang strotzt, summt er fröhlich die Titelmelodie des Spiels mit oder ruft ausgelassen nach seinem Bruder. Wird es dagegen unheimlicher, rutscht Luigi das Herz in die Hose und mehr als ein stottriges „Ma-Ma-Mario" kommt ihm nicht über die Lippen.

LICHT UND SCHATTEN

Doch Nintendo griff noch weiter in die Technik-Trickkiste und entwickelte für *Luigi's Mansion* einige der schönsten und beeindruckendsten Lichteffekte der Konsolenwelt. Während ihr mit eurer Taschenlampe durch die Räume der Villa spaziert, wirft jedes Möbelstück und jeder Charakter korrekte Schatten. Selbst Luigi wirft den Lichtquellen entsprechend seinen Schatten auf die Gegenstände im Raum – in Bewegung sieht das einfach nur atemberaubend aus! Neben den Schatteneffekten überzeugt in Luigis Villa auch die korrekte Physik. Wenn ihr den Staubsauger benutzt, bewegen sich Tischdecken und Vorhänge so, wie man dies auch in Echt erwarten würde. Böse Zungen behaupten, dass *Luigi's Mansion* nur eine Grafikdemo von Nintendo sei, um zu zeigen,



Geisterstunde

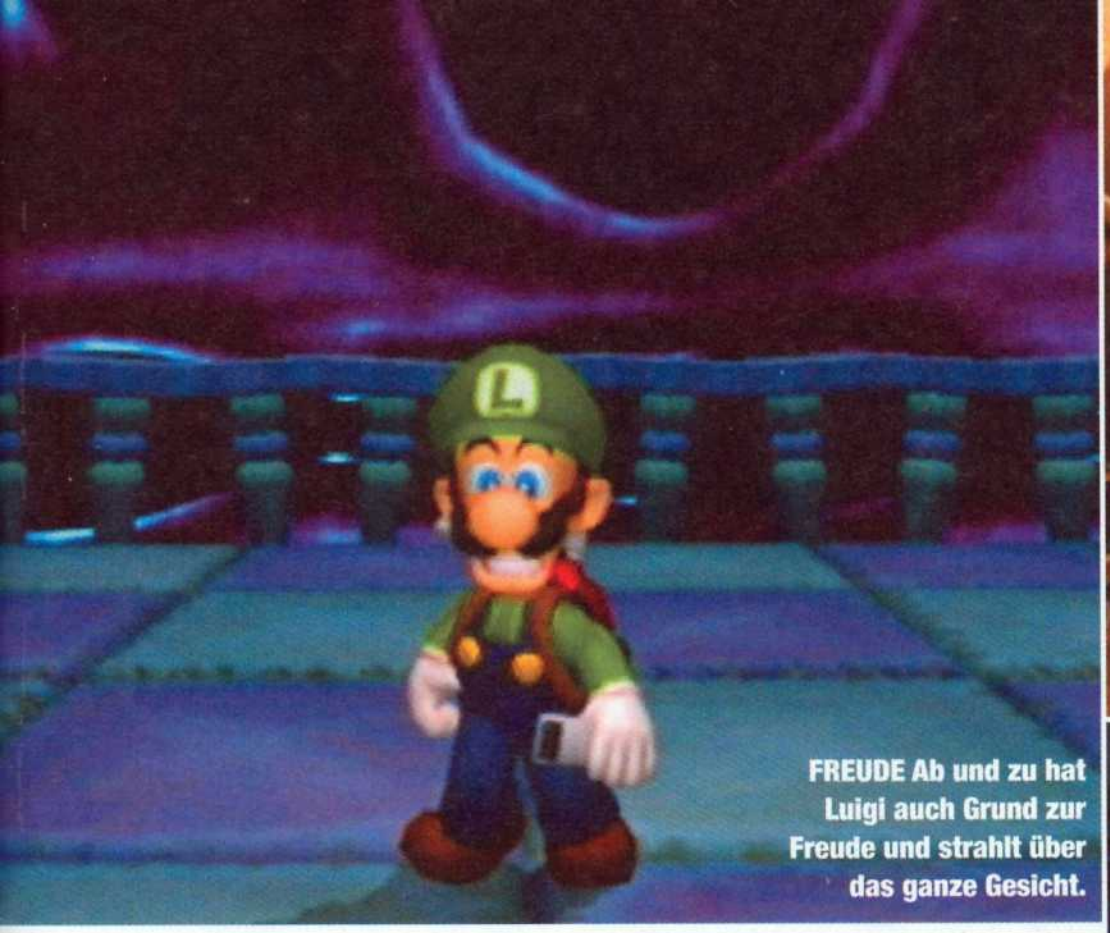
Nicht nur Luigi hat in seinem Abenteuer mit Geistern zu kämpfen. Auch die kleine Carol Anne musste sich 1982 in *Poltergeist* mit Untoten herumschlagen. Was zunächst harmlos beginnt – Stühle stehen plötzlich woanders, Gegenstände fliegen im Raum herum –, entwickelt sich rasch zu einem Alptraum und endet mit der Entführung Carol Annes durch unheimliche Kräfte. Nur eine Geister-Spezialistin kann noch helfen. Bei *Poltergeist* stehen aber keine Splatter-Effekte im Vordergrund, wie bei so vielen anderen Filmen, sondern subtiler Horror. Für einen guten Film bürgen Regisseur Tobe Hopper und Produzent Steven Spielberg. *Poltergeist* erhielt zwei Oscar-Nominierungen und zwei Fortsetzungen. Doch die Produktion der Filme wurde von tragischen Unglücken überschattet. So verhinderte der Tod der Hauptdarstellerin eine weitere Fortsetzung. *Poltergeist* sei all denen mit starken Nerven wärmstens empfohlen.

LAUTSTARK Die Stimmbänder der Carol-Anne-Darstellerin wurden bei den Dreharbeiten zu Poltergeist arg strapaziert.

KONTAKTAUFNAHME Carol Anne sollte sich besser vom Fernseher fernhalten, wenn sie den Geistern nicht näher kommen möchte.

LECKER Ganz ohne eklig-gen Glibber kommt auch Poltergeist nicht aus.

GLÜCKLICH Noch ist die Familie glücklich vereint, doch das wird sich bald ändern.



FREUDE Ab und zu hat Luigi auch Grund zur Freude und strahlt über das ganze Gesicht.

KUMPEL Auch alte Bekannte sind wieder mit von der Partie.

ANZIEHEND Dieser Geist wird dem Charme unseres Staubsaugers nicht lange widerstehen können.

was der GameCube draufhat. Unbestritten ist dagegen, dass die ausgezeichnete Technik viel zur lebendigen Atmosphäre von Nintendos Flaggschiff-Titel beiträgt. *Luigi's Mansion* besticht neben der technischen Seite vor allem in der Interaktion mit der Umgebung. Ihr könnt so ziemlich alles anfassen, untersuchen oder bewegen. Von der Vase auf dem Tisch über die Schubladen des Schrankes bis hin zu den Büchern im Regal. So macht das Geisterjäger-Dasein Freude!

KRITIKPUNKTE

Trotz des ganzen Lobes ist *Luigi's Mansion* nicht makellos. Es macht zwar einen Heidenspaß, die Villa zu erkunden und einmal Geisterjäger spielen zu dürfen, aber leider endet das Vergnügen bei geübten Spielern auch schon nach knappen zehn Stunden. Vielleicht ist das allerdings auch gut so, denn das Spielprinzip gestaltet sich auf Dauer doch etwas eintönig. Räume durchsuchen, leichte Rätsel knacken und Geister einsaugen – etwas anderes tut ihr bei der Geisterhatz nicht. Alles in allem ist *Luigi's Mansion* ein äußerst kurzweiliges Vergnügen. Lob und Kritik gleichermaßen gibt es für die Pal-Fassung. Während die nicht vorhandenen Pal-Balken und dieselbe Geschwindigkeit wie in der US-Fassung überzeugen können, hat es Nintendo versäumt, dem Spiel einen 60-Hertz-Modus zu spendieren. Hier heißt es: Nachsitzen Nintendo!

FABIAN SLUGA

LESESPASS In der Bibliothek hat Luigi einen nützlichen alten Schmöker entdeckt.

RESPEKTLOS Auch im Bad treiben Gespenster ohne Rücksicht auf die Intimsphäre ihr Unwesen.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga
ist auf Geisterjagd.

Luigi's Mansion macht Spaß, solange es dauert. Endlich kann man selbst Geister jagen und es den Kino-Ghostbusters gleichtun! Nintendos Flaggschiff-Launchtitel beinhaltet viele gute Ideen wie die clevere Steuerung oder die abgefahrenen Geister, doch der kurze Umfang schadet dem Spiel leider. Hätten die Entwickler dem Spiel einige zusätzliche Räume und Geheimnisse spendiert und den Spielverlauf etwas abwechslungsreicher gestaltet, hätte einer höheren Wertung nichts im Wege gestanden. So aber ist *Luigi's Mansion* ein nettes Spiel für zwischendurch, das zumindest die Wartezeit auf *Mario Sunshine* versüßt.

TEST
LUIGI'S MANSION

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 3 Blöcke
Schwierigkeit:	Leicht
Umfang:	Kurz
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.luigismansion.com**

Hersteller **Nintendo**	Termin **3. Mai**
Preis **€ 49,99**	USK-Freigabe **Ohne Angabe**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
88%	86%	85%	**86%**

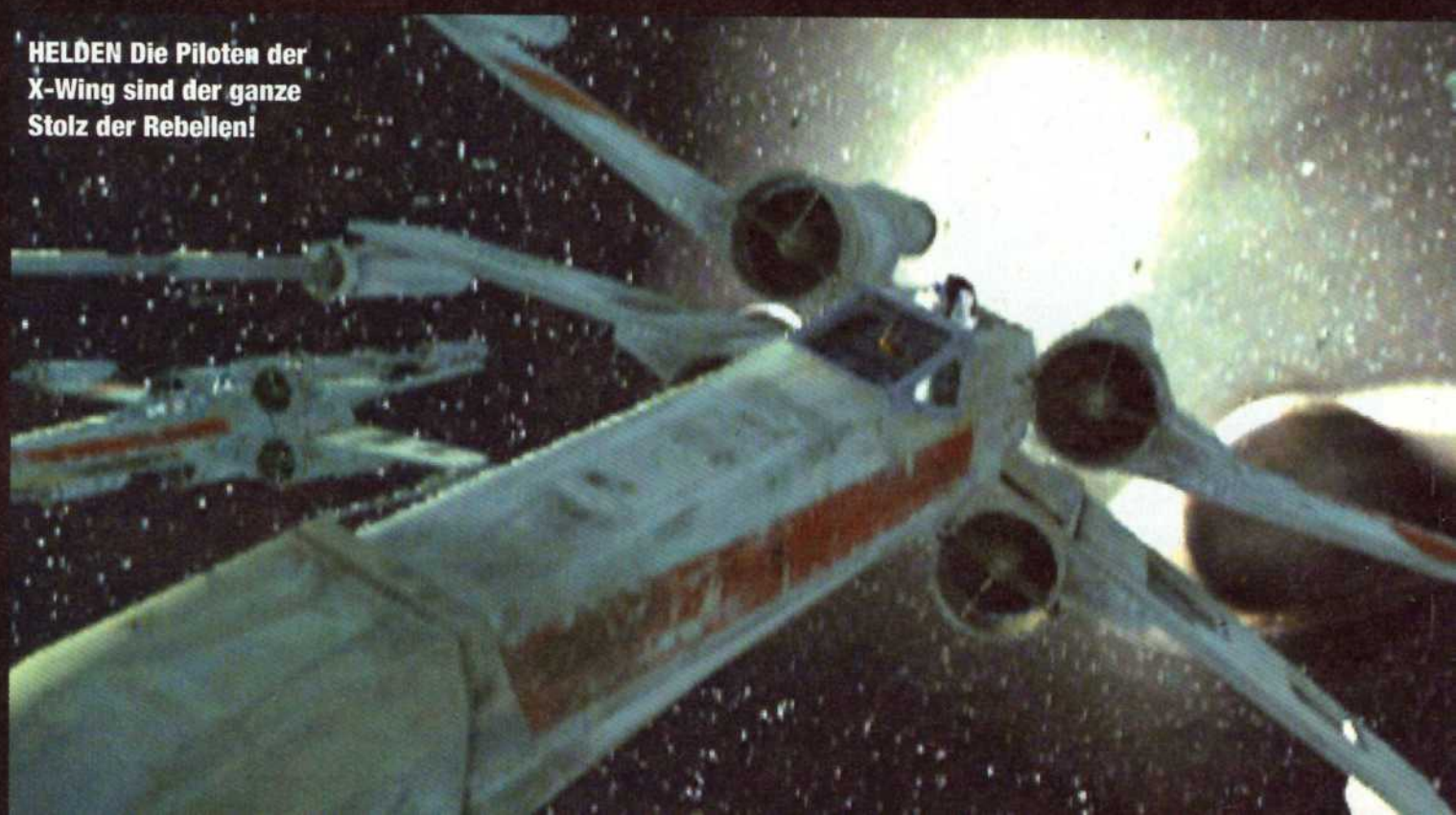
„Tolle Geisterhatz mit **überzeugender Technik,** die jedoch viel zu schnell zu Ende geht."

N-ZONE HIT

Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II

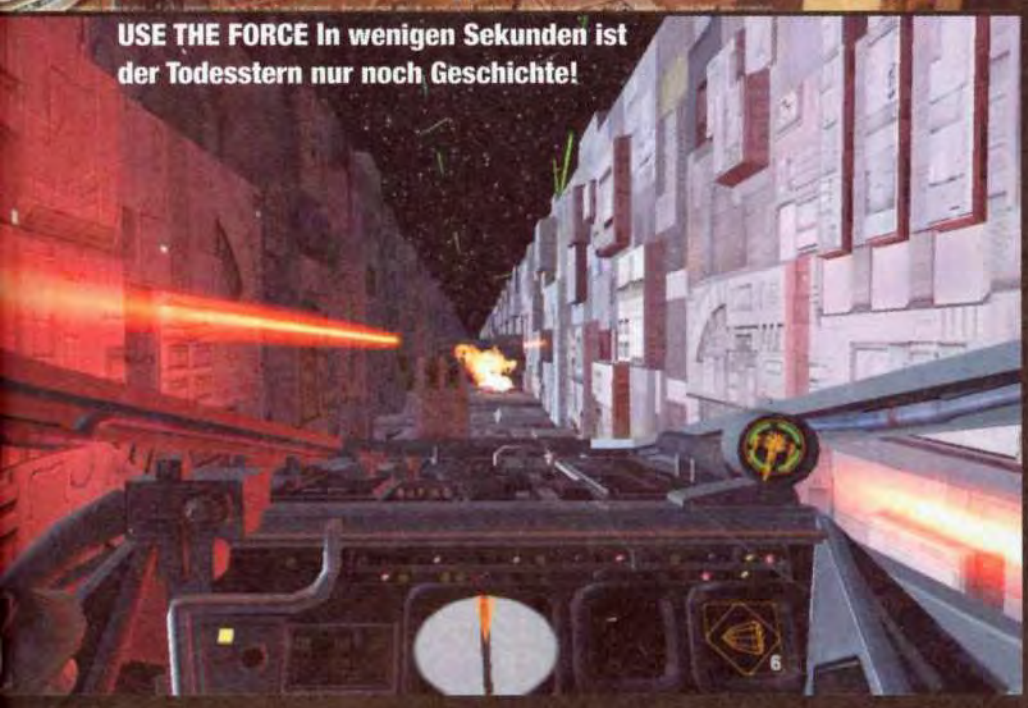
Rogue Squadron II düst mit **Lichtgeschwindigkeit** endlich auch in die Laufwerke europäischer GameCube-Besitzer!

Hättet ihr jemals gedacht, dass das grafisch eindrucksvollste GameCube-Spiel von einer in Deutschland gegründeten Programmierschmiede stammt? Ehrlich gesagt: Wir auch nicht! Mit *Rogue Squadron II* hat Factor 5 jedoch bewiesen, dass dies keine Wunschvorstellung bleiben muss. Die mittlerweile in Kalifornien ansässigen Entwickler haben sich mächtig ins Zeug gelegt und ein technisches Meisterwerk erschaffen, welches nun als Messlatte für die Grafik-Qualitäten kommender GameCube-Titel dienen wird. Eine Software-Firma



HELDEN Die Piloten der X-Wing sind der ganze Stolz der Rebellen!

UNGLAUBLICH Dies ist wirklich Spielgrafik – wir können es selbst kaum glauben!



USE THE FORCE In wenigen Sekunden ist der Todesstern nur noch Geschichte!

INFO **COMING SOON**

Star Wars Episode 2: Angriff der Klon-Krieger

Im Mai erscheint der neueste *Star Wars*-Streifen in den Kinos und sorgt schon jetzt für Aufregung.

Es ist unglaublich, wie groß das Interesse an George Lucas' neuem Teil der *Star Wars*-Reihe doch ist. Auf Fan-Sites weltweit diskutieren tausende von Fans über den Grund, wieso Yoda graue Haare hat oder welches Aftershave Obi-Wan wohl benutzt. Damit ihr immer auf dem neuesten Stand seid, solltet ihr des Öfteren mal auf der offiziellen *Star Wars*-Website vorbeischauen. Unter www.starwars.com erhaltet ihr einen detaillierten Einblick ins *Star Wars*-Universum!

ALTER SACK Der gute Yoda ist zwar nicht mehr der Jüngste, aber als Lehrmeister hat er es noch immer drauf.

behauptet, sie hätte ihr neues Spiel grafisch nicht besser hinbekommen, obwohl man die GameCube-Hardware schon voll ausgereizt habe? Alles Humbug, sagen wir, denn Factor 5 hat doch schon zum Launch gezeigt, was grafisch möglich ist!

EINE NEUE ÄRA BEGINNT

Waren die vergangenen *Star Wars*-Titel für das N64 seinerzeit noch echte Grafik-Perlen, wirken sie im direkten Vergleich zum aktuellen Nachfolger wie ein Witz – zumindest in technischer Hinsicht. Der gute alte Modulschlucker hätte wahrscheinlich schon Probleme, ein einziges Raumschiff auch nur annähernd so detailliert darzustellen! Mit *Rogue Squadron II* für Nintendos Wunderwürfel beginnt wirklich eine neue Ära – und dies ist keinesfalls übertrieben. Im Hoth-Level etwa wirkt der Schnee dank feinster Texturen so real, dass man am liebsten Schneebälle daraus formen würde, um sie den Sturmtruppen ins Gesicht zu pfeffern. Die verschiedenen Raumschiffe, Gebäude und eigentlich alles, was rumsteht, -läuft und -fliegt, wirkt fast so real wie in der Filmvorlage. Spielerisch hat sich im Gegensatz zu den N64-Abenteuern nicht sehr viel geändert. Ihr müsst noch immer diverse Aufgaben erfüllen und meist setzt sich ein Level aus mehreren Missionszielen zusammen. Auf Hoth zum Beispiel müsst ihr erst einmal einen Haufen AT-STs und anderes Gesocks platt machen. Danach hindert ihr die imperialen Truppen inklusive der riesigen AT-AT daran, euren Stützpunkt zu erreichen. Wenn ihr versagt, heißt es „Game Over" und ihr dürft nochmal von neuem beginnen. Später artet das wirklich in Arbeit aus, da der Schwierigkeitsgrad immer mehr anzieht, je weiter ihr kommt. Dies bedeutet jedoch nicht, dass es irgendwann unfair wird. Höllisch schwer ist es jedoch, alle Medaillen einzusacken. Wie schon im Import-Test erwähnt, findet sich auch das altbekannte Medal-System in *Rogue Squa-*

SOME LIKE IT HOTH Hier versetzt ihr die Sturmtruppen in hellen Aufruhr.

ROSTGEFAHR Hat das Imperium keine Angst, dass dieses Baby Rostflecken kriegt?

INFO WISSEN IST MACHT

Star Wars Quiz

Mal sehen, ob ihr euch wirklich gut im *Star Wars*-Universum auskennt. Unter der Frage findet ihr gleich die Antwort in Klammern. Also, nicht schummeln!

Wie lautet Darth Vaders Rang?
(Dark Lord of the Sith)

Wie lang ist ein Sternenzerstörer der Imperial-Klasse?
(1.600 Meter)

Wie heißt der Vorbesitzer von C3PO und R2D2?
(Captain Antilles)

Wie heißen Luke Skywalkers Onkel und Tante?
(Owen und Beru Lars)

Wie viele Sprachen beherrscht C3PO fließend?
(Sechs Millionen)

Die Abkürzung TIE steht für ...?
(Twin Ion Engine)

Die Abkürzungen AT-AT und AT-ST stehen für ...?
(All-Terrain Armored Transport, All-Terrain Scout Transport)

Seit wann bildet Yoda Jedi-Ritter aus?
(Über 800 Jahre)

Wie heißt Boba Fetts Raumschiff?
(Slave I)

Welche Blaster-Pistolen benutzt Han Solo?
(BlasTech DL-44)

Ranking:

Alle Antworten richtig!
Deine Bewertung: **JEDI**

Sechs Antworten richtig!
Deine Bewertung:
STAR-WARS-KENNER

Drei Antworten richtig!
Deine Bewertung:
N-ZONE-REDAKTIONSDIREKTOR

Keine Antwort richtig!
Deine Bewertung:
N-ZONE-REDAKTEUR

FLUCHT Den Millennium Falcon könnt ihr nicht von Anfang an steuern. Freispielen ist angesagt!

BOOM! Besonders in der Cockpit-Ansicht, fühlt ihr euch wie mitten drin!

dron II wieder. Es gibt Bronze-, Silber- und Gold-Medaillen. Je besser ihr seid, umso wertvoller ist auch das Edelmetall, welches ihr einstreichen dürft. Durch die besonderen Leistungen schaltet ihr diverse Goodies wie Cheats, Geheimlevels und neue Raumschiffe frei. Auch wenn böse Zungen behaupten, dass der Titel nicht genug Langzeitmotivation bietet, dürfte es Wochen dauern, bevor ihr in jeder Mission Gold geholt habt.

GUTE MISCHUNG

Ist *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II* ein Action-Shooter oder eine Simulation à la *Wing Commander* und Co.? Unserer Meinung nach hat man hier den perfekten Mittelweg gewählt. Auch wenn der Controller nicht mit dutzenden von Befehlen überladen wurde, bietet der Titel genug Tiefe, um auch erfahrene Weltraum-Piloten zu fordern. Während bei etlichen Konkurrenz-Produkten manche Buttons gleich mehrfach belegt sind, verknotet man sich bei *Rogue Leader* glücklicherweise nicht die Finger und darf trotzdem auf eine Vielzahl von Aktionen zurückgreifen. Mit dem linken Analogstick steuert ihr euren Flitzer und mit dem C-Stick könnt ihr euch etwa in der Cockpit-Ansicht frei umsehen. Per Knopfdruck wird geballert, der Zielbildschirm aktiviert oder die Perspektive gewechselt und dies geht euch alles binnen kürzester Zeit schön easy von der Hand. Nett ist ferner, dass ihr per Digital-Steuerkreuz Befehle an eure Wingmen geben könnt. Einfach genial – genial einfach! Das Gameplay selbst ist aber keinesfalls einfach, denn mit sturem Dauerfeuer kommt ihr nicht sehr weit. In jedem Level müsst ihr euch eine neue Taktik zurechtlegen, um auch im größten Laser-Hagel länger zu überleben. So lässt man sich zum Beispiel auf Hoth sehr leicht dazu hinreißen, dauernd die imperialen Bodentruppen durch die Gegend zu scheuchen. Dies macht zwar irre viel Spaß, aber eurer Mission ist es nicht gerade dienlich. Schließlich sollen ja die AT-ATs daran gehindert werden, die Rebellenbasis zu erreichen. Deshalb ist es auch sehr ratsam, erst mal die Riesen-Hoschis flach zu legen, bevor man sich dem kleineren Übel zuwendet. Wie gesagt: Nicht nur ein flinker Shooter-Daumen, sondern vor allem Köpfchen ist hier gefordert!

OVERKILL Die Grafik ist wirklich über jeden Zweifel erhaben. Eine echt reife Programmierleistung!

TOLLE AUSSICHT Als Rebellen-Pilot sitzt man wirklich in der ersten Reihe.

ZIELSICHER Per Knopfdruck könnt ihr in den Zielmodus schalten. Gegner sind so leichter auszumachen.

BOOOM! So ein mächtiger Sternenzerstörer ist nicht leicht außer Gefecht zu setzen.

LOB UND TADEL

Böse Zungen kritisieren, *Rogue Squadron II* wäre nichts anderes als ein stinknormaler Weltraum-Shooter, den man mit Giganto-Optik aufgemotzt hat. Wenn man es ganz genau nimmt, dann haben diese Nörgler sogar Recht. Allerdings verstehen wir nicht, was daran schlecht sein soll! Noch kein Titel dieses Genres bot eine derart geniale Grafik und ein dermaßen perfektes *Star Wars*-Feeling. Das Gameplay ist zwar unkompliziert, aber niemals langweilig oder motivationsarm. Bei all dem Lob darf man dennoch das Meckern nicht vergessen. Trotz der gigantischen Grafik läuft der *Star Wars*-Hit mit butterweichen 60 fps. Ab und an schleicht sich jedoch ein leichtes Ruckeln ein. Vor allem wenn auf dem Screen so richtig der Bär steppt, geht die Framerate manchmal in die Knie. Dies passiert aber relativ selten und trübt den genialen Gesamteindruck kaum. Was uns aber wirklich stört, ist der fehlende Mehrspielermodus. Was für ein Spaß wäre es doch gewesen, wenn man seine Fähigkeiten im Splitscreen mit Freunden hätte messen können! Technisch wäre so etwas sicher drin gewesen. Vielleicht klappt es ja das nächste Mal? Einen Nachfolger wird es geben, da sind wir uns ganz sicher. Wenn sich ein Spiel in den USA schon am Erstverkaufstag rund 120.000 Mal verkauft, dann muss man kein Hellseher sein, um so etwas zu wissen!

AHMET ISCITÜRK

MEIN FAZIT SUPER

Ahmet Iscitürk
hat die Macht.

Ich kann nicht mehr! Immer wenn ich anfange, *Rogue Leader* zu spielen, kann ich einfach nicht mehr aufhören! Obwohl ich schon die US-Version rauf und runter gespielt habe, kann ich nicht genug kriegen. Diese Grafik! Dieser Sound! Obwohl ich nicht gerade *Star Wars*-Fan bin, hat es mich wirklich begeistert, wie detailverliebt Factor 5 das Ganze umgesetzt hat. Selbst kleinste Details wurden 1:1 aus der Filmvorlage übernommen. Von sämtlichen Launch-Titeln konnte mich *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II* am meisten begeistern und sicherlich wird das nicht nur mir so gehen.

TEST
ROGUE SQUADRON II

Genre:	Action
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 3 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	10+ Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronicarts.de**

Hersteller **Electronic Arts**	Termin **3. Mai**
Preis **€ 59,99**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

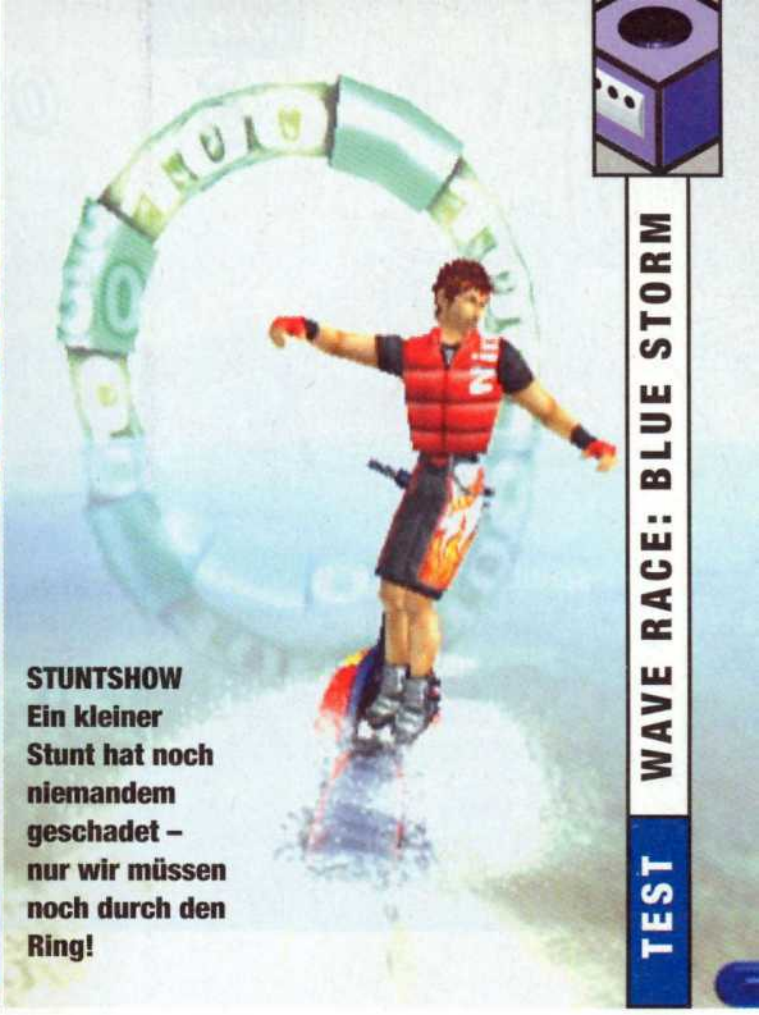
GRAFIK	SOUND	SPASS	
92%	91%	89%	**90%**

„Rogue Squadron II ist ein Meisterwerk – nicht nur in technischer Hinsicht. Ein Pflichtspiel!"

Wave Race:

Wasserratten und Rennspielfans aufgepasst! Nintendo veröffentlicht mit Wave Race: Blue Storm auf dem GameCube den wahrscheinlich besten Jetski-Racer der Konsolen-Welt.

GISCHTSPRITZER
Hoffentlich ist diese Kamera wasserdicht!



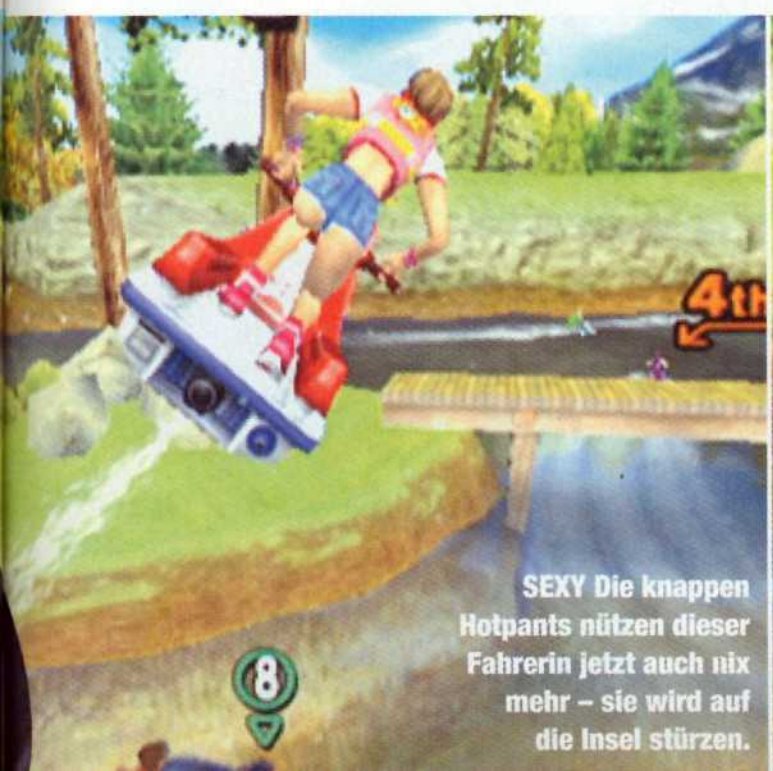
STUNTSHOW
Ein kleiner Stunt hat noch niemandem geschadet – nur wir müssen noch durch den Ring!

Blue Storm

Shigeru Miyamoto ist immer wieder für eine Überraschung gut. Dies bewies er erst kürzlich mit der erstklassigen Gartensimulation *Pikmin* – und auch zum Start des Nintendo 64 im Jahre 1997 hatte der Mario-Erfinder eine faustdicke Sensation parat: *Wave Race 64* überzeugte mit einer fantastischen Optik und einer bis dahin nie da gewesenen Wasserphysik, wodurch Miyamoto für offene Münder und klingelnde Nintendo-Kassen sorgte. Nun liegt – passend zum Europa-Launch des GameCube am 3. Mai – die Neuauflage des Nintendo-64-Klassikers in den Händlerregalen. Unter dem wachsamen Auge Miyamotos versucht ein relativ frisch formiertes Nintendo-Team (siehe auch Extrakasten) die Ur-Auflage zu überflügeln.

AUS ALT MACH NEU

Am Spielprinzip hat das neue Team jedoch nichts geändert: Immer noch heizt der Spieler mit einem Jetski über tosende Wellen und versucht, Bojen auf der richtigen Seite zu umkurven und sich gegen die Konkurrenz durchzusetzen. Die Strecken beruhen dabei zum großen Teil auf den Original-Strecken der Nintendo-64-Version. Doch wer jetzt denkt, bei *Wave Race: Blue Storm* handle es sich um einen lauen Wiederaufguss des Originals, der irrt sich. Die alten Strecken wurden optisch sowie spielerisch komplett renoviert und mit neuen Abkürzungen und Wegstrecken versehen. Des Weiteren hat der Spieler jetzt die Qual der Wahl aus acht Jetski-Piloten – die Ur-Version bot nur vier. Wie gehabt unterscheiden sich die Fahrer und Fahrerinnen – ihren jeweiligen körperli-chen Stärken entsprechend – in Beschleunigung, Endgeschwindigkeit und Kurvenverhalten. Habt ihr euch

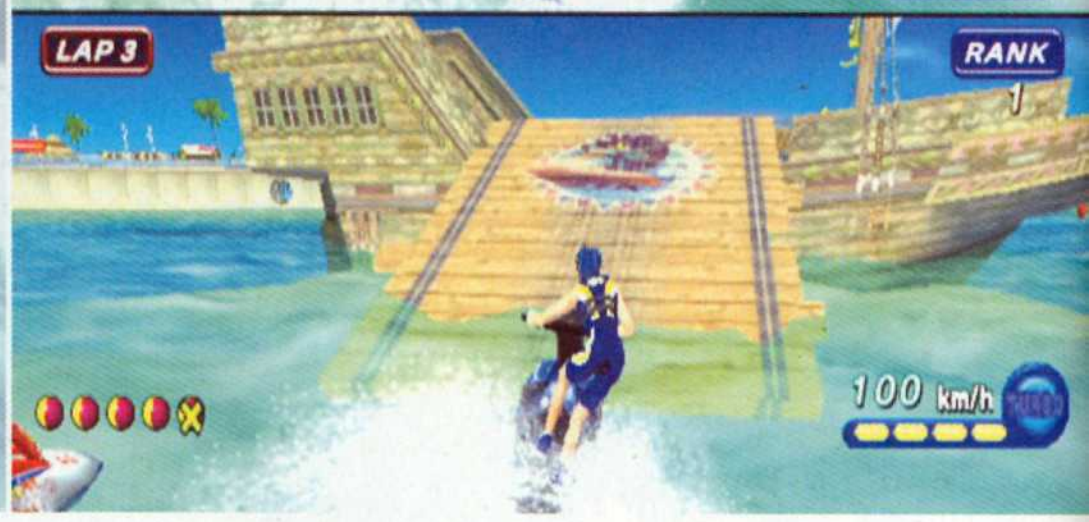


SEXY Die knappen Hotpants nützen dieser Fahrerin jetzt auch nix mehr – sie wird auf die Insel stürzen.

REPLAY Die Wiederholungen sind gut gelungen und hübsch anzusehen.

SCHNEEGESTÖBER Dichtes Schneetreiben behindert die Sicht auf der Eisstrecke erheblich.

SPLITSCREEN Im Zweispielermodus geht's heiß her – ob das mal gut geht?



für einen Piloten entschieden, geht's auch schon ab ins kühle Nass. Anders als beim Original tretet ihr bei *Blue Storm* gegen sieben Konkurrenten an. Gleich geblieben sind dagegen die roten und gelben Bojen, die ihr rechts oder links umfahren müsst. Aber Vorsicht: Verpasst ihr fünf Bojen, schimmert euch das „Game Over" schneller entgegen, als euch lieb ist. Dies kann euch auch passieren, wenn ihr euch nicht gegen die Konkurrenz durchsetzt. Geht man zu Beginn des Spiels noch häufig als Sieger aus den Rennen hervor, so ziehen die Gegner in den späteren Schwierigkeitsgraden stark an und rempeln euch auch schon mal rüde vom Jetski, wenn ihr ihnen zu nahe kommt.

TAKTISCH

Gott sei Dank kann man sich aber dank der exzellenten Steuerung häufig gut aus der Affäre ziehen. Die Programmierer verstanden es, den GameCube-Controller clever in Szene zu setzen. Mit den analogen Schultertasten könnt ihr euer Gewicht verlagern, um eleganter um die Bojen zu kurven. Klasse ist auch die besonders feinfühlige Unterstützung des Analog-Sticks – diese braucht ihr aber auch, da beim Umzirkeln der Bojen Präzision gefragt ist. Mit A wird beschleunigt und mit Z oder X aktiviert ihr einen Turbo. „Einen Turbo?" werden Kenner des Ur-*Wave Race* jetzt fragen. „Den gab es aber beim Original nicht!" Stimmt, für die *Wave Race*-Neuauflage spendierten die Programmierer dem Wasser-Spektakel eine Boost-Funktion, die für einen taktischen Einschlag im Spiel sorgt. Der Turbo macht euch für eine bestimmte Zeit schneller, allerdings riskiert ihr dann häufig, eine Boje zu verpassen und/oder gegen die Uferböschung zu rasen. Lauft ihr unsanft auf Grund oder berührt einen gegnerischen Piloten, macht sich euer Controller mittels des integrierten Rumble Paks sanft, aber deutlich bemerkbar – dies unterstützt das Spielgefühl und ihr glaubt, wirklich auf einem Jetski zu sitzen.

ÜBERZEUGEND

Die Grafik von *Blue Storm* ist über jeden Zweifel erhaben. Absolut flüssige 30 Bilder in der Sekunde sowie tolle Wassereffekte wie Gischtspritzer auf der Kamera und gute Animationen der Fahrer sorgen für ein gelun-

INFO DIE ENTWICKLER

Die Schattenmänner

Wave Race: Blue Storm stammt von den Mannen von NST, einem von vielen internen Nintendo-Studios (auch First-Party-Studio genannt). NST steht für „Nintendo Software Technology", sitzt in Seattle und zählt heute ca. 75 Mitarbeiter. Nintendo formte NST vor nicht allzu langer Zeit.

Mit *Wave Race: Blue Storm* stehen bis jetzt gerade einmal fünf Spiele auf der Liste von NST. *Bionic Commando* und *Crystalis* erschienen im Jahr 2000 für den Game Boy Color, schafften den Sprung über den großen Teich allerdings nicht. Für das Nintendo 64 lieferte NST zwei Spiele, eines davon ist *Pokémon Puzzle League*. Hier zu Lande machte sich NST aber vor allem mit der hochgelobten *Ridge Racer*-Umsetzung für das Nintendo 64 einen Namen.

KLASSIKER Die Entwickler von Wave Race: Blue Storm sind auch für die N64-Version von Ridge Racer verantwortlich.

FEIERLAUNE Während sich unser Jetski-Pilot noch über die Schanze quält, wird im Hintergrund schon mächtig gefeiert.

KREUZFAHRT Die gelben Bojen müsst ihr links umkurven, die roten rechts.

genes Spielvergnügen. Selbst der Vierspieler-Splitscreen läuft absolut flüssig, ohne dabei grafisch allzu viele Details einzubüßen – allerdings ohne Computerfahrer. Einziger grafischer Wermutstropfen sind die teilweise lieblosen Randbebauungen, die aber zum Glück während des normalen Rennens nicht weiter auffallen. Die Pal-Anpassung ist Nintendo ausgezeichnet gelungen. Die Geschwindigkeit steht der US-Fassung in nichts nach und das Bild kommt ohne Pal-Balken aus. Einen ordentlichen Rüffel fängt sich Nintendo aber für den nicht vorhandenen 60-Hertz-Modus ein. Soundtechnisch kann *Wave Race: Blue Storm* überzeugen. Besonders der brummige Motorensound und die Wassergeräusche gefallen. Nicht überragend, aber solide und wesentlich abwechslungsreicher als beim Vorgänger gestalten sich der Renn-Kommentator und die Begleitmusik.

WETTERFÜHLIG

Richtig klasse ist allerdings das Wettersystem. Wie der Titel-Zusatz *Blue Storm* bereits andeutet, finden die Rennen nicht nur bei eitel Sonnenschein, sondern häufiger auch mal bei richtigem Sauwetter statt. Doch anders als beim Nintendo-64-Vorgänger ist das Wetter nicht vorher bestimmt. Ein Zufallsgenerator sorgt für den einen oder anderen plötzlichen Wetterumschwung – und das während des Rennens! Startet ihr bei strahlendem Sonnenschein, kann es passieren, dass ihr im finstersten Gewitter über die Ziellinie rauscht. Hinzu kommt, dass ein Sturm – wie in der Realität – auch Auswirkungen auf den Seegang hat. So habt ihr bei einem Orkan nicht nur mit eingeschränkter Sicht zu kämpfen, sondern auch mit den riesigen Wellen. Doch auch wenn ihr bei gutem Wetter unterwegs seid, kann euch die exzellente Wasserphysik einen Strich durch die Rechnung machen. Denn herrscht in der ersten Runde noch Flut, kann der Wasserstand bis zur letzten Runde deutlich abnehmen. Und wo man am Anfang des Rennens noch bequem entlangfahren kann, ragt dann in der zweiten Runde etwa plötzlich eine Sandbank aus den Fluten, die ein flüssiges Durchkommen erheblich erschwert. *Wave Race: Blue Storm* bietet nicht nur einen Meisterschafts- und Mehrspielermodus, sondern auch das Zeitfahren und den Score-Attack-Modus. Beim Zeitfahren tretet ihr nicht gegen Gegner, sondern nur gegen die Stoppuhr an und versucht, eure eigenen Bestzeiten zu verbessern. Weniger um die Zeit als vielmehr um Punkte geht es beim Score-Attack-Modus. Hier müsst ihr durch Ringe fahren und diverse Tricks absolvieren und möglichst viele Punkte sammeln.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga
macht sich nass.

Nachdem ich schon den N64-Vorgänger bis zum Umfallen gezockt hatte, freute ich mich besonders auf die GameCube-Version. Und ich wurde nicht enttäuscht. Tolle Grafik, wechselndes Wetter während des Rennens und eine exzellente Steuerung machen richtig Laune. Noch besser hätte ich es allerdings gefunden, wenn Nintendo dem Spiel mehr als sieben Strecken spendiert hätte, zumal diese auch noch auf Originalstrecken basieren. Sei's drum: *Blue Storm* ist ein klasse Spiel! Wenn ihr ein gutes GameCube-Rennspiel sucht, dann solltet ihr zugreifen.

TEST
WAVE RACE: BLUE STORM

YGenre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 12 Blöcke
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	7 Strecken
Sprache:	Englisch

Internet: **www.waverace.com**

Hersteller	Termin
Nintendo	**3. Mai**
Preis	USK-Freigabe
€ 59,99	**Ohne Angabe**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
86%	71%	89%	**87%**

„Toller Jetski-Racer mit **starker Technik!** Ein würdiger Nachfolger des N64-Originals."

Burnout

Ihr wollt mit 200 Sachen durch den Feierabendverkehr heizen? Dann ist dies euer Spiel!

In Acclaims wilder PS-Jagd dürft ihr nämlich all das tun, weswegen ihr im echten Leben zu langjährigen Haftstrafen verdonnert würdet – von hohen Geldbußen mal ganz abgesehen! Wie schon in unserem Preview in der letzten Ausgabe zu lesen war, rast man nicht auf irgendwelchen sterilen Kursen um die Wette und hält die Konkurrenz hinter sich. Bei *Burnout* heizt ihr mit Vollgas durch den Großstadtdschungel, schlängelt euch durch den dichtesten Straßenverkehr und freut euch diebisch darüber, wenn ihr mal wieder mit Highspeed in einen Linienbus gerauscht seid. (Noch größer ist die Freude natürlich, wenn ihr eine gegnerische Karosse in den Gegenverkehr schubst!)

DER HENKER HINTER DEM STEUER

Wie ihr sicherlich bereits mitbekommen habt, ist hier Fairness im Straßenverkehr komplett fehl am Platz. Bei einem illegalen Straßenrennen hat so etwas ja sowieso nichts verloren, oder? Als einer von vier abgebrühten Teilnehmern habt ihr nur ein Ziel: der Schnellste zu sein! Dass ihr dabei ganze Straßen in Trümmerfelder verwandelt, ist euch schnuppe und gehört zu den Randerscheinungen eures Gewerbes. Genau wie bei anderen Racern tickt die Uhr unaufhaltsam

DICHTER VERKEHR Obwohl sich massig Verkehr auf der Straße tummelt, läuft alles mit flüssigen 60 fps.

und zwingt euch, rechtzeitig durch rettende Checkpoints zu rauschen. Erreicht ihr den Checkpoint, wird euch Zeit gutgeschrieben – seid ihr zu langsam, heißt es schlicht und einfach „Game Over". Damit dies nicht passiert, rast ihr mit euren fetten Mühlen über rote Ampeln, mimt regelmäßig den Geisterfahrer und kassiert sogar Kohle für besonders riskante Manöver. Wer kurz mal nicht aufpasst, rast mit Karacho in Sonntagsfahrer oder riskiert saftige Frontal-Zusammenstöße. Diese werden euch sofort als filmreife Replays um die Ohren geklatscht und begeistern nicht nur durch die genialen Schadensmodelle. Allerdings solltet ihr es in puncto PKW-Verschrottung nicht allzu sehr übertreiben, denn so verliert ihr wertvolle Sekunden. Crashs sind zwar cool, doch als Erster durchs Ziel zu brettern, ist noch viel cooler!

EDLE KAROSSEN, EDLE TECHNIK!

Technisch ist *Burnout* sehr gut gelungen, wobei der Zweispielermodus nicht ganz so hundertprozentig flüssig läuft. Da *Burnout* schon vor Monaten für Sonys PlayStation 2 erschien, freut es euch sicherlich zu hören, dass die GameCube-Fassung definitiv besser aussieht, was vor allem am deutlich reduzierten Kantenflimmern liegt. Daran sollten sich auch mal andere Hersteller ein Beispiel nehmen!

AHMET ISCITÜRK

INFO BUSSGELD IST TRUMPF

Spar dich reich!

Im echten Straßenverkehr kann euch eine unpassende Fahrweise richtig viel Knete kosten. Damit ihr wisst, was ihr euch bei einer Runde *Burnout* an Bußgeldern spart, haben wir ein bisschen recherchiert. Wer über 60 km/h zu schnell ist, darf schon mal satte 300 Euro abdrücken und gibt seinen Schein für mindestens zwei Monate ab. Überholen mit Gefährdung und Sachbeschädigung schlägt mit locker 125 Euro zu Buche. Dichtes Auffahren kann mit bis zu 150 Euro ebenfalls recht teuer werden. Wer bei Rot über die Ampel rauscht und dabei den Tatbestand der Gefährdung erfüllt, legt noch mal 200 Euro hin! Fahrerflucht kostet anscheinend gar nichts – außer den Führerschein. Bei *Burnout* bekommt ihr dafür sogar noch was aufs Konto!

PLATT Was es wohl kostet, wenn man ein Stoppschild zu Klump fährt?

MEIN FAZIT SEHR GUT

Ahmet Iscitürk
pfeift auf den Lappen.

Wer ein „richtiges" Rennspiel sucht und mit der Jetski-Raserei von Nintendo nichts anfangen kann, wird mit *Burnout* seine helle Freude haben. Mich als erklärten Fußgänger und U-Bahn-Fahrgast hat die wahnwitzige Raserei jedenfalls sofort gepackt. Gerade die Tatsache, dass hier die Renn-Action mitten im normalen Straßenverkehr stattfindet, macht die Faszination dieses Titels aus. Wenn echtes Autofahren nur halb so spaßig wäre wie eine Runde *Burnout*, dann würde ich sofort meinen Führerschein machen!

TEST
BURNOUT

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 15 Blöcke
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	14 Strecken
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.acclaim.de**

Hersteller **Acclaim**	Termin **3. Mai**
Preis **€ 59,95**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**

Besonderheiten: **Keine**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
87%	82%	86%	**85%**

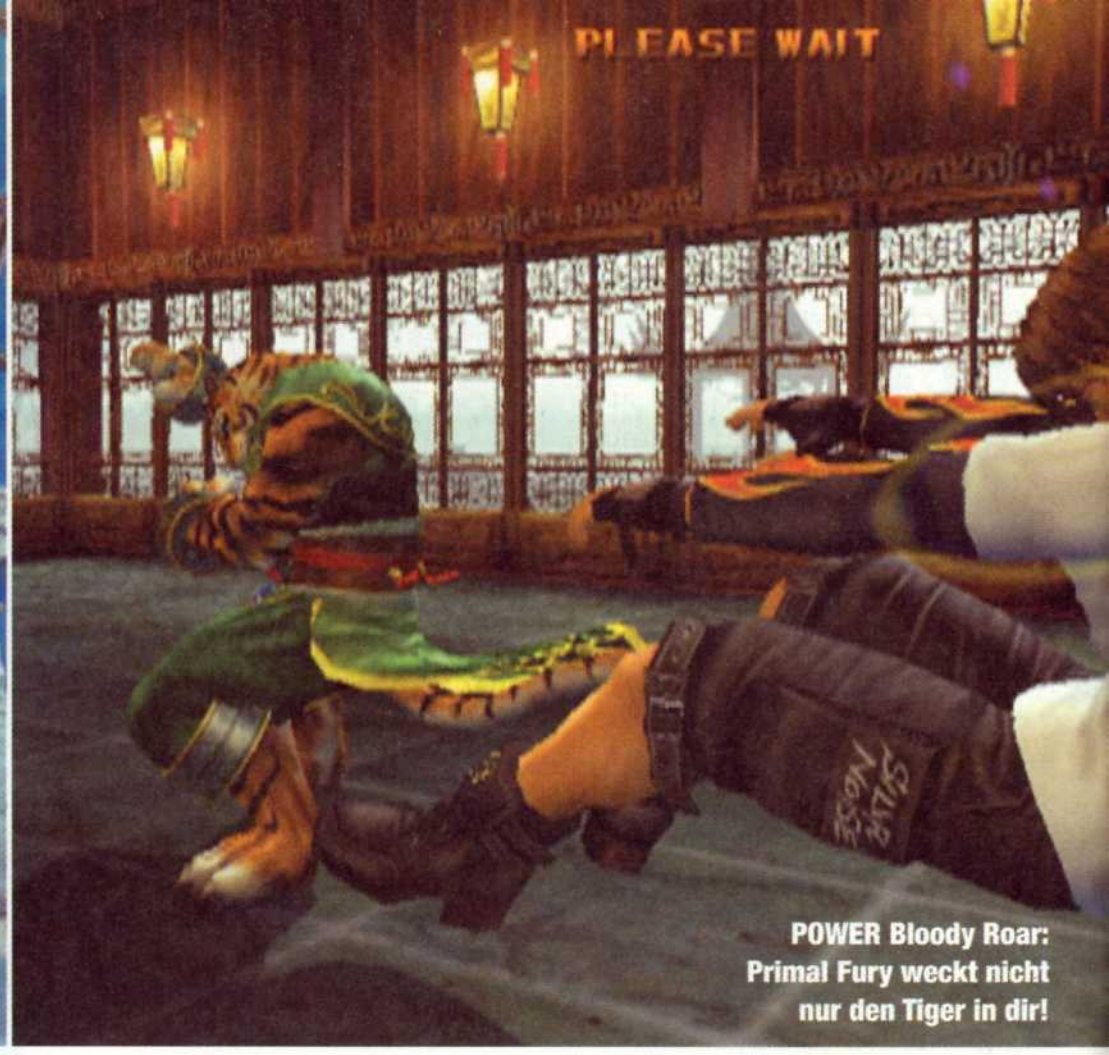
„Coole Optik und starkes Gameplay. Burnout ist **die Racing-Referenz** für Nintendos GameCube!"

ZU SPÄT In nicht mal einer Sekunde ist dieser PKW Geschichte.

KREUZUNG Also, für diesen Crash können wir wirklich nichts! Gilt hier nicht rechts vor links?

BLASPHEMIE! Es ist schon ein Verbrechen, dass so schöne Karossen zu Schrott gefahren werden!

TUNNELBLICK In so einem langen Tunnel kommt das Geschwindigkeitsgefühl am besten rüber!



POWER Bloody Roar: Primal Fury weckt nicht nur den Tiger in dir!

Bloody Roar: Primal Fur

Prügelspiel-Fans dürften sich über Activisions furiose Mutanten-Keilerei freuen, die pünktlich zum GameCube-Launch in den Regalen steht.

Eines hat der GameCube seinem Vorgänger schon jetzt voraus: ein wirklich gutes Beat 'em Up! N64-Fans wurden zwar mit tollen Ego-Shootern, Jump & Runs und Action-Adventures überhäuft, aber außer einem indizierten Rare-Prügler und der Knuddelorgie *Super Smash Bros.* gab es keine 3D-Keilerei, die wirklich überzeugen konnte. *Bloody Roar: Primal Fury* bietet zwar kein realistisches Kampfsystem à la *Virtua Fighter* und Co., aber erwachsener als *Smash Bros.* kommt es schon daher. So finden die Kämpfe in abgesperrten Arealen statt und der Zustand der Kämpfer wird durch die altbekannte Energieleiste dargestellt. Die *Bloody Roar*-Reihe existiert nun schon seit einigen Jahren und erblickte erstmals auf Sonys PSone das Licht der Videospielwelt. Seitdem erfreut sich die Serie großer Beliebtheit, was vor allem an den abgefahrenen Verwandlungsfähigkeiten der Kämpferschar liegen dürfte. Beispielsweise kann sich Yugo in eine Wolfsbestie verwandeln, Ganesha mutiert zu einem Elefanten, die schmucke Jenny wird zur Riesen-Fledermaus und Long wird zum Tiger-Wesen. Im verwandelten Zustand ändert

INFO DIE ENTWICKLER

Vielseitigkeit ist Trumpf

Es muss nicht immer Prügel sein. Die japanische Spieleschmiede Eighting ist keineswegs auf ein Genre festgelegt. Was viele nämlich nicht wissen: Der Game-Boy-Advance-Hit *Kurukuru Kururin* stammt von demselben Entwickler-Team. Dass die talentierten Programmierer irgendwann mal ein Beat 'em Up mit Puzzle/Geschicklichkeits-Elementen veröffentlichen, müsst ihr aber sicherlich nicht befürchten! Wir sind gespannt, welches Genres sich die Coder als Nächstes annehmen werden.

SUCHT? Der GBA-Launch-Titel war hier zu Lande nicht so erfolgreich wie erwartet.

OSTERHASE? Das Häschen sieht niedlich aus. Lasst euch nicht täuschen!

SIEGREICH Die verschiedenen Siegesposen sehen wirklich cool aus.

FEMININ Auch das schwache Geschlecht ist vertreten und teilt so richtig schön aus.

BRUTAL Bakuryu spießt Gegner gerne mal mit seinen messerscharfen Klauen auf.

CRAZY So ein seltsames Duell sieht man echt selten!

sich nicht nur das Aussehen, sondern auch die Schlagkraft und die Move-Palette. Außerdem könnt ihr nur in Bestien-Form auf euren Hyper-Beast-Move zugreifen.

TIERISCH GUT?

Das Verwandlungs-Feature stellt daher das wohl wichtigste Element im Kampf dar und sollte mit Bedacht eingesetzt werden. Ihr könnt nämlich nicht immer darauf zurückgreifen. Neben eurer normalen Energieleiste befindet sich noch eine weitere auf dem Screen. Sobald sich diese gefüllt hat, könnt ihr euren Recken in ein reißendes Monster verwandeln. Dies wird übrigens durch ein wahres Effektfeuerwerk in Szene gesetzt und macht optisch einiges her. Die Grafik ist generell nicht von schlechten Eltern und gefällt durch hübsch modellierte Charaktere und flüssige Darstellung der pfeilschnellen Kämpfe. Negativ fallen die etwas tristen Hintergründe auf, was sich vor allem bei Ring-outs bemerkbar macht. Etwas mehr Details wären hier wünschenswert. Das Schlagrepertoire der verschiedenen Recken ist leider etwas arg begrenzt. Dadurch finden Anfänger zwar einen leichteren Einstieg, doch Profis werden klar unterfordert. Alles in allem stellt *Bloody Roar* eine nicht nur für Prügel-Fans lohnenswerte Anschaffung dar. Zur Höchstform läuft es im Mehrspielermodus auf, doch durch zahlreiche freispielbare Extras werden auch Solisten länger bei der Stange gehalten.

AHMET ISCITÜRK

MEIN FAZIT **GUT**

Ahmet Iscitürk
ist eine wahre Bestie.

Mir machte *Bloody Roar* schon auf der altgedienten PSone Spaß und auch die neueste Auskopplung ist ein feines Stück Software. Allerdings finde ich es schade, dass die Move-Palette der tierischen Kämpfer so wenig Umfang bietet. Hier merkt man eben, dass die Gewichtung auf schnelle Action und ein unkompliziertes Kampfsystem gelegt wurde. Meist gewinnt nicht derjenige, der die meisten Moves auswendig kann, sondern der Player, der das Verwandlungs-Feature zum richtigen Zeitpunkt einsetzt. Vorbildlich ist jedoch die große Menge freispielbarer Boni, die ebenso wie der Mehrspielermodus viel zur Langzeitmotivation beiträgt.

TEST
BLOODY ROAR

Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 3 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	16 Kämpfer
Sprache:	Englisch

Internet: **www.activision.de**

Hersteller **Activision**	Termin **3. Mai**
Preis **€ 59,95**	USK-Freigabe **Ab 16**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
79%	72%	83%	82%

„Kurzweilige Keilerei mit schlagfertigen Mutanten, die vor allem zu zweit eine Menge Spaß bringt."

Sonic Adven

Auf die Plätze, fertig, los! Sonic und seine Freunde wetzen mit ihren **bösen** Ebenbildern um die Wette.

Engelchen und Teufelchen hocken auf meiner Schulter und führen ein kleines Streitgespräch. Gerade eben habe ich den Startbildschirm von *Sonic Adventure 2 Battle* aktiviert und darf mich nun zwischen dem Handlungsstrang der Helden und der Bösewichter entscheiden. Soll ich nun auf der Seite der Gerechtigkeit kämpfen und mit Sausewind Sonic, Mechaniker-Genie Tails und dem knurrigen Knuckles für die Gerechtigkeit kämpfen? Oder nehme ich lieber den größenwahnsinnigen Wissenschaftler Dr. Robotnik, Sonics Gegenspieler Shadow und die reizende Schatzsucherin Rouge und kämpfe um die Weltherrschaft?

GUT UND BÖSE

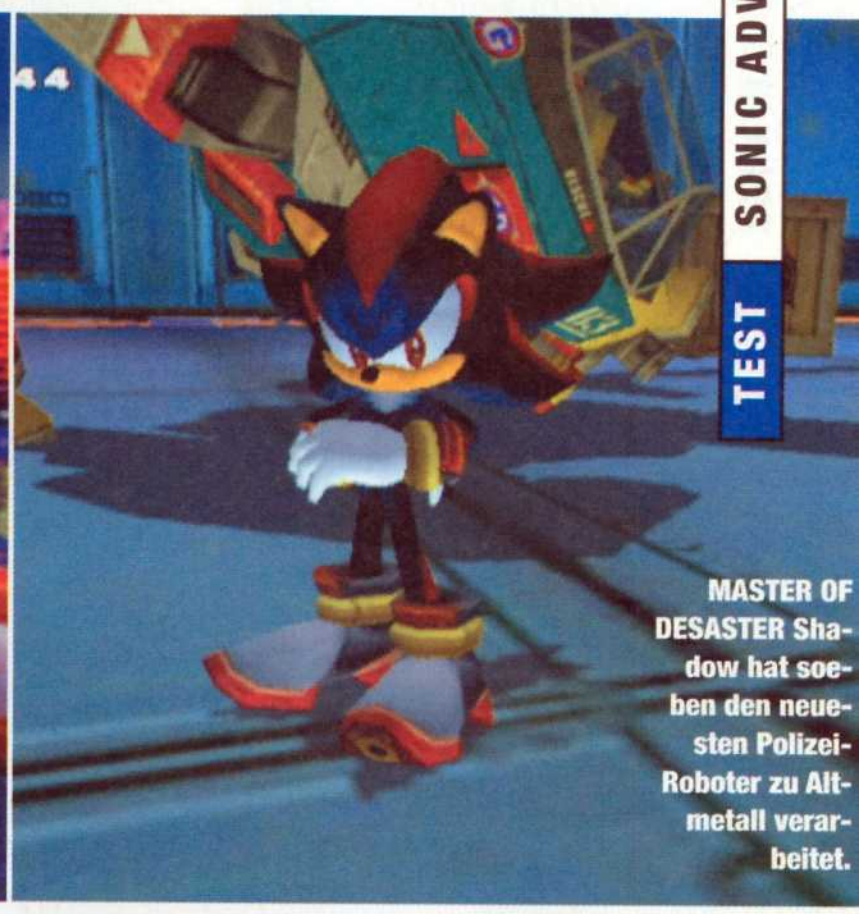
Zu Beginn von *Sonic Adventure 2 Battle* hat der Spieler die Qual der Wahl. Auf jede Seite warten 15 eigene Levels und andere Story-Sequenzen. Da ist es schon ein Glück, dass man zwischendurch jederzeit die Seiten wechseln darf, um sich auch im

FALLEN AN JEDER ECKE Als Held der dunklen Seite hat Dr. Robotnik mit vielen Schwierigkeiten zu kämpfen.

POLIZEISPERRE Mit der lasergesteuerten Zielerfassung ist diese Blockade gar kein Problem.

ture 2 Battle

SONDERAUSSTATTUNG Ei, was haben wir denn da? Ein wunderschönes Paar Superdüsen. Sofort einsacken!



MASTER OF DESASTER Shadow hat soeben den neuesten Polizei-Roboter zu Altmetall verarbeitet.

zweiten Handlungsstrang vorzuarbeiten. Die Spielprinzipien der Guten und der Bösen gleichen sich jedoch wie ein Ei dem anderen. In den Levels um Sonic und Shadow zählt nur der Geschwindigkeitsrausch. Beide Turbo-Igel preschen durch meilenlange Straßensysteme und lassen sich von Extravaganzen wie Loopings, Spiralen und fast senkrechten Abfahrten nicht aufhalten. Nur ab und zu wird Halt gemacht, um einen Feind mit der Sprung-Attacke platt zu machen. Tails und Dr. Robotnik haben in einem Kampfläufer Platz genommen. In ihren Levels durchforstet ihr weitläufige Stages und konzentriert euch auf die Feindbekämpfung mit zielsuchenden Raketen. Daneben müssen die beiden diverse Schalterrätsel lösen, um ins Ziel zu gelangen. Zum Schluss geben sich noch Knuckles und Rouge die Ehre. Ihre Aufgabe besteht darin, die verstreuten Splitter eines Edelsteines zu finden. Hierzu klappern sie die letzten Winkel riesiger Areale ab und werden nur von einem sehr ungenauen Radar unterstützt. Der Zusatz *Battle* für die GameCube-Version lässt es schon vermuten: Die Programmierer von Sega haben sich im Gegensatz zum Dreamcast-Original einige Sachen für den Zweispielermodus einfallen lassen. So könnt ihr nicht nur in den einzelnen Levels mit eurer Lieblings-Partei gegeneinander antreten und um die Wette wetzen, ballern oder suchen, sondern es lockt auch ein Grind-Wettbewerb und ein Autorennen. Daneben hat man hier auch die Auswahl der Charaktere ein wenig vergrößert und aus der Sonic-Historie so manchen coolen Nebendarsteller wieder hervorgeholt.

JEAN-REINER JUNG

WETTRENNEN Ob die kleine Amy gegen den finsteren Metal-Sonic eine Chance hat?

MEIN FAZIT GUT

Jean-Reiner Jung
will den ersten Teil

Liebe Entwickler aus dem Hause Sega. Sagt mal, da setzt ihr zum ersten Mal ein *Sonic*-Spiel für eine große Nintendo-Konsole um und dann muss es ausgerechnet *Sonic Adventure 2* mit den öden Knuckles/Rouge-Levels sein? Was sollen denn diejenigen unter den Nintendo-Spielern denken, die noch nie eines der guten Spiele um den Turbo-Igel gespielt haben? Dass ihr euch nicht für ein ausgegorenes Spielprinzip entscheiden könnt oder dass ihr langweilige Suchspiele mögt? Ach, egal! Setzt das nächste Mal einfach den ersten Teil von *Sonic Adventure* um und peppt das Ganze mit besseren Effekten und neuen Charakteren auf und wir vertragen uns wieder.

TEST
SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

Genre:	Jump & Run
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 3+ Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	30 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.infogrames.de**

Hersteller **Infogrames**	Termin **3. Mai**
Preis **€ 59,95**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
Möglichkeit zur Chao-Zucht auf dem Sonic Advance-Modul

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
84%	85%	78%	**81%**

„Leider kann sich das Spiel nicht zwischen turboschnell und sterbenslangweilig **entscheiden**."

N-ZONE HIT

Tony Hawk's Pro Skater 3

TONY KANN'S Es gilt die alte Regel: Je abgefahrener die Moves, desto fetter das Punktekonto.

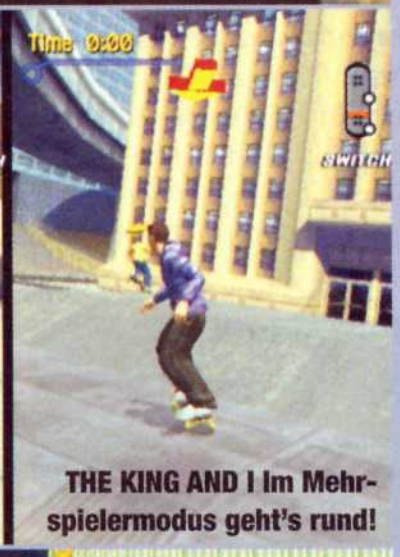
Der dritte Teil der **Skateboard-Serie** ist gleichzeitig das GameCube-Debüt.

Man kennt ja das leidige Problem: Da haben die Entwickler und Publisher den Mut, ein Spiel mit einem neuen Konzept auf dem hart umkämpften Videospielemarkt zu veröffentlichen. Der Mut wird belohnt, der Titel verkauft sich wie geschnitten Brot. Und dann? Folgt der erste Nachfolger, ein Jahr später der zweite und irgendwann kann kein Gamer das Spiel mehr sehen. Glücklicherweise lief es bei *Tony Hawk's Skateboarding* anders. Nachdem der Titel seinerzeit wie eine Bombe einschlug, kam mit *Tony Hawk's Pro Skater 2* ein würdiger Nachfolger mit sinnvollen Neuerungen heraus. *Tony Hawk's Pro Skater 3*, der vorläufig letzte Teil, ist ebenfalls mit kleinen, aber feinen Verbesserungen versehen worden.

SKATE OR DIE

So ist die Gruppe an abgefahrenen Skatern größer denn je. Insgesamt 13 Profis steigen auf die Bretter, Fans der Serie werden den Neuzugang Bam

FLY AWAY Die vielen Geländer am Flughafen sind das richtige Terrain für begabte Grind-Spezialisten.



THE KING AND I Im Mehrspielermodus geht's rund!

HAARSCHARF Dieser Zug ist für Tony Hawk wohl endgültig abgefahren.

BABE AUF DEM BRETT Ist so ein leichtes Top im frostigen Kanada nicht etwas zu kalt?

HOT PANTS Elissa Steamer springt todesmutig über den Behälter mit flüssigem Stahl.

Magera (siehe Extrakasten) schnell in der Riege der bereits bekannten Skater ausmachen. Damit sich die Typen auch so richtig austoben können, stehen weitläufige Areale zur Verfügung. So wird die Wildnis Kanadas ebenso unsicher gemacht wie das mit Neonlicht durchflutete Tokio oder eine idyllische US-Vorstadt. Im Karrieremodus wechseln sich witzige Aufgaben mit den obligatorischen Skate-Wettbewerben ab. Die geheimen Abschnitte der Levels halten viele Überraschungen parat und sorgen für zusätzliche Motivation. Mit den verstreuten Statistikpunkten lassen sich die Fähigkeiten der Profis verbessern.

BESSER GEHT'S KAUM

Der neuartige Revert-Trick gibt dem Gameplay zusätzlich eine besondere Note. Durch Verbinden einzelner Tricks lassen sich so krasse Combos ausführen, bei denen es Punkte regnet. Dank der durchdachten Steuerung hat man auch in der GameCube-Umsetzung von *Tony Hawk's Pro Skater 3* die Profis stets unter voller Kontrolle. Grinds auf dem Geländer, Handstand auf der Kante der Halfpipe oder gewaltige Sätze mit derben Tricks – alles geht leicht von der Hand. Technisch haben die Mannen von Neversoft ebenfalls ganze Arbeit geleistet. Seien es die Skater selbst, die Animationen oder auch die liebevollen Details in den großen Levels: Der Titel überflügelt seine Vorgänger in allen Bereichen.

JENS QUENTIN

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Jens Quentin
beherrscht die Bretter.

Was soll man zu diesem Kracher noch sagen? Auch die PAL-Version fesselt einen nach kurzer Zeit an den Bildschirm. Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit gehen die Tricks auch mit dem GameCube-Controller leicht von der Hand. Mit den zusätzlichen Combo-Möglichkeiten, den riesigen Levels (inklusive abgedrehter Geheimareale), witzigen neuen Aufgaben, noch mehr Mehrspielermodi und einer bis auf einige Ruckeleinlagen fehlerfreien technische Präsentation ist Tony auch auf dem GameCube ein Muss.

TEST

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Genre:	Trendsport
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 6+ Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	9 Areale
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.activision.de**

Hersteller **Activision**	Termin **3. Mai**
Preis **Ca. € 60,-**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
86%	90%	89%	**88%**

„Wer dieses Hammer-Spiel nicht liebt, muss wirklich ein Trendsporthasser sein!"

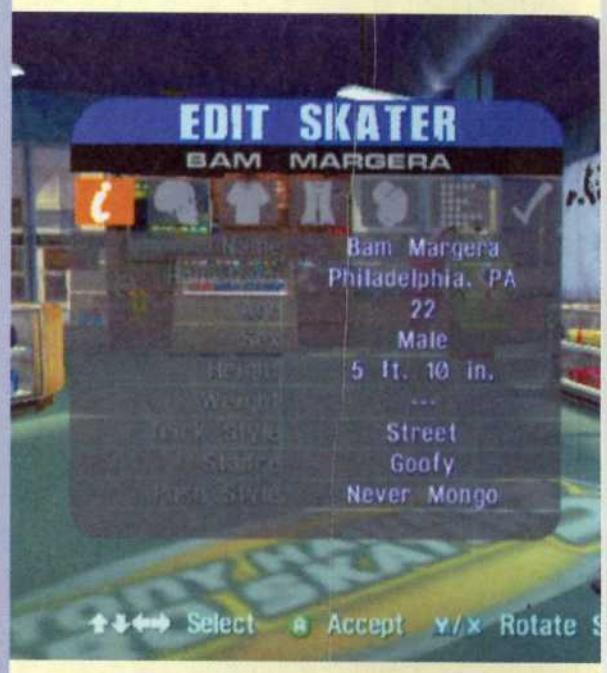
INFO **BAM MAGERA**

Ein durchgeknallter Typ

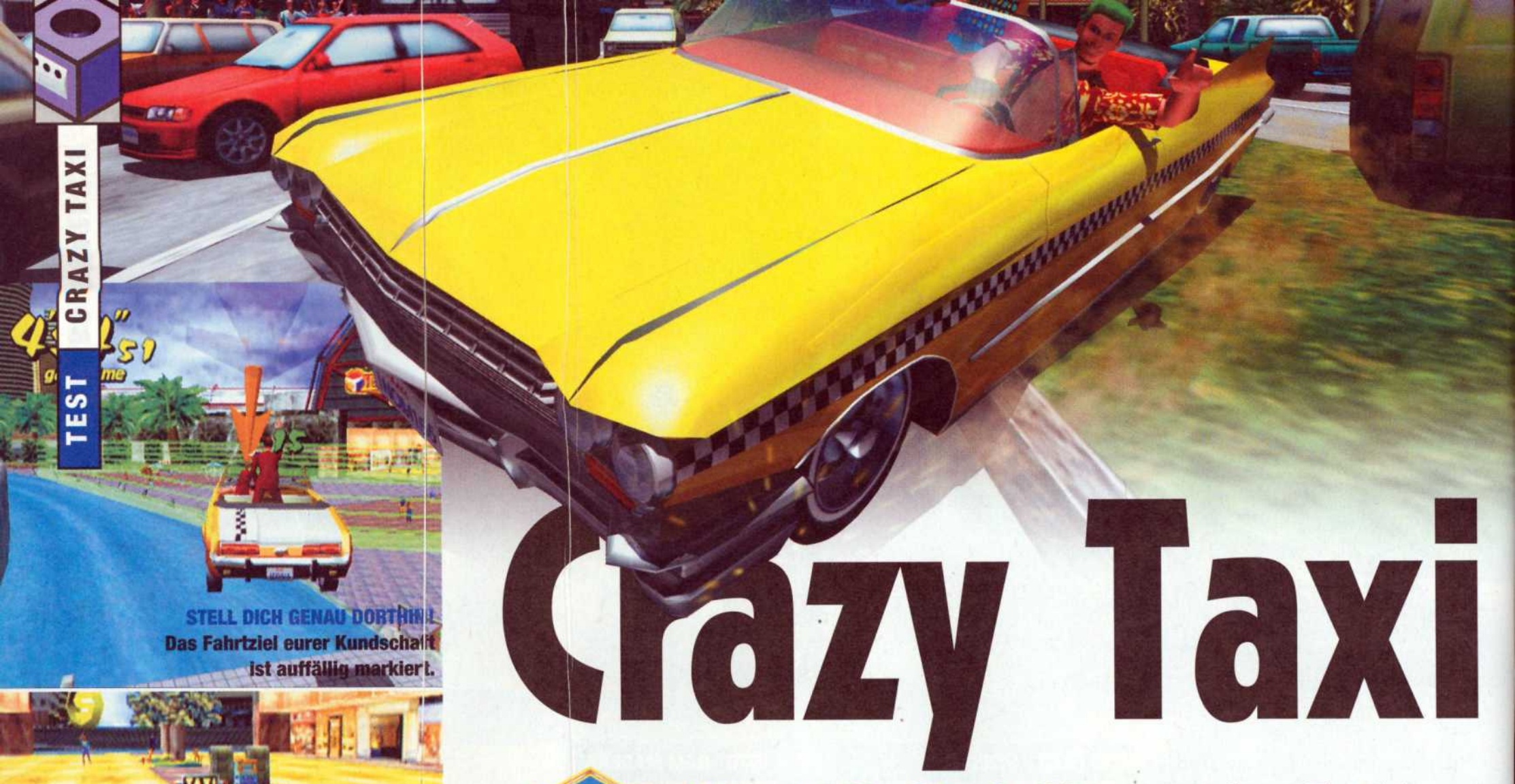
Einige von euch werden Bam Magera vielleicht schon aus der Sendung *Jackass* kennen.

Ein Weihnachtsmann, der am Heiligen Abend einen Einlauf haben will. Jemand, der sich in einer Tonne mit stinkenden Makrelen zuschütten lässt. Von Schulkindern den Tiefschutz mit harten Tritten prüfen lassen. Solche und ähnlich durchgeknallte Aktionen veranstalten die Typen von *Jackass*, der etwas anderen Stuntshow auf MTV (So. 00:00 bis 00:30, Wdh.: So. 17:00 bis 17:30, Di. + Fr. 22:00 bis 22:30). Wer einen guten Magen hat und über hirnrissige Gags unter der Gürtellinie lachen kann, sollte einen Blick riskieren. Auch der am 28.09.1979 in Philadelphia geborene Profi-Skater Bam C. Magera gehört zur abgedrehten Truppe. Neben seiner großen Leidenschaft Skateboarding, der er seit 1988 frönt, mag er vor allem Filme und Musik von den Kapellen Depeche Mode, Cky, Atrocity und Anathema.

NICHT NOR MAL? Wer Bam Magera in Aktion sehen will, sollte mal bei MTV reinschauen.



KRANK Bam Magera aus Philadelphia zeigt mit Abstand die krassesten Spezialmanöver aller Skater.



Crazy Taxi

Räumt die Straße! Die verrückten Taxifahrer machen jetzt heimische GameCubes unsicher.

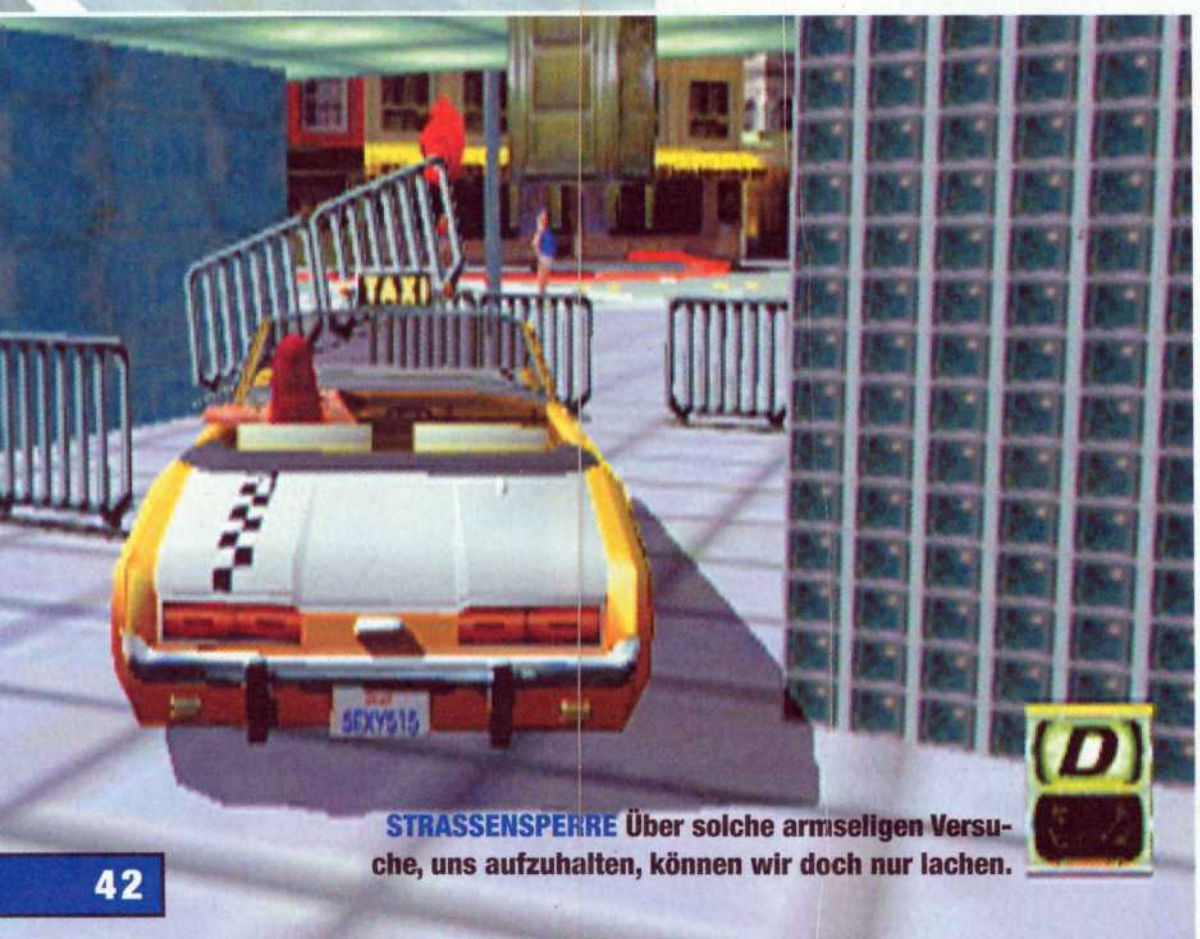
Na, da habe ich mir aber jemanden aufgehalst. Kaum springt mein neuer Kunde ins Taxi, sehe ich auch schon, dass er ins Baseball-Stadion gefahren werden möchte. Pech nur, dass ich genau am anderen Ende der Stadt bin und das Zeitlimit bereits erbarmungslos tickt. Was soll's? Zeit ist Geld! Schnell lege ich den Vorwärtsgang ein, drehe nebenbei die Musik von The Offspring ein wenig lauter und ab geht's durch den Nachmittagsstau. Der Verkehrslage zum Trotz gebe ich flugs den Special-Move für wahnsinnige Geschwindigkeit ein. Und trotzdem sitzt mir immer noch die Zeit im Nacken. Sollte das Limit ablaufen, bin ich den Kunden los und die ganze Fahrt war umsonst. Gut, dass ich eine kleine Abkürzung kenne. Ein kleiner Schlenker und ich fahre unter fröhlichen Juchzern meines Fahrgastes über den Hof einer verlassenen Tankstelle. Die Kisten, die die Ausfahrt blockieren, ramme ich einfach beiseite und auch die entgegenkommende Limousine macht Bekanntschaft mit meiner Stoßstange. So ein unkaputtbares Taxi ist doch was Feines. Die letzten Meter zum Stadion lege ich fast im freien Fall zurück und wieder einmal quietschen die Bremsen. Eingedeckt mit einem riesigen Preisgeld und einem saftigen Trinkgeld, presche ich meinem Kunden davon und suche mein nächstes „Opfer". Wie ihr seht, steht bei *Crazy Taxi* der Spaß-Faktor ganz oben. Wenn man etwas bemängeln möchte, dann höchstens die nicht mehr ganz zeitgemäße Technik und die kaum vorhandene Spieltiefe. Für Zwischendurch-Zocker ist das Spiel aber bestens geeignet.

JEAN-REINER JUNG

STELL DICH GENAU DORTHIN! Das Fahrtziel eurer Kundschaft ist auffällig markiert.

KUNDENSERVICE Wir picken unsere Fahrgäste im Einkaufszentrum auf.

BONUSVEHIKEL Wer das Training übersteht, erhält als Belohnung ein Fahrrad.



STRASSENSPERRE Über solche armseligen Versuche, uns aufzuhalten, können wir doch nur lachen.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Jean-Reiner Jung dreht die Mucke auf.

Crazy Taxi sieht genauso aus wie die zwei Jahre alte Dreamcast-Original-Version. Nur, dass die Sprachausgabe neu eingespielt wurde und ein wenig alberner klingt. Das macht aber so gut wie gar nichts, denn *Crazy Taxi* ist genau das Richtige, um nach einem anstrengenden Arbeitstag ein bisschen Stress abzubauen. Übrigens: Mit dem GC-Joypad steuert es sich besser als mit dem Dreamcast-Original-Pad.

TEST

CRAZY TAXI

Genre:	Fun-Racing
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 4 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	2 riesige Städte
Sprache:	Englisch

Internet: **www.acclaim.de**

Hersteller	Termin
Acclaim	**3. Mai**
Preis	USK-Freigabe
€ 59,95	**Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
78%	83%	85%	**85%**

„Bei Crazy Taxi geht voll der Punk ab. Das Ideale Spiel für Chaotiker und **Verkehrsrowdies.**"

SICHER Gegen diesen sicher verwandelten Elfmeter hat der Torwart keine Chance.

NOTBREMSE Eine solche Attacke von hinten muss eindeutig den roten Karton nach sich ziehen.

Keine **Fußball-WM** ohne Videospiel. Auch auf dem GameCube wird keine Ausnahme gemacht.

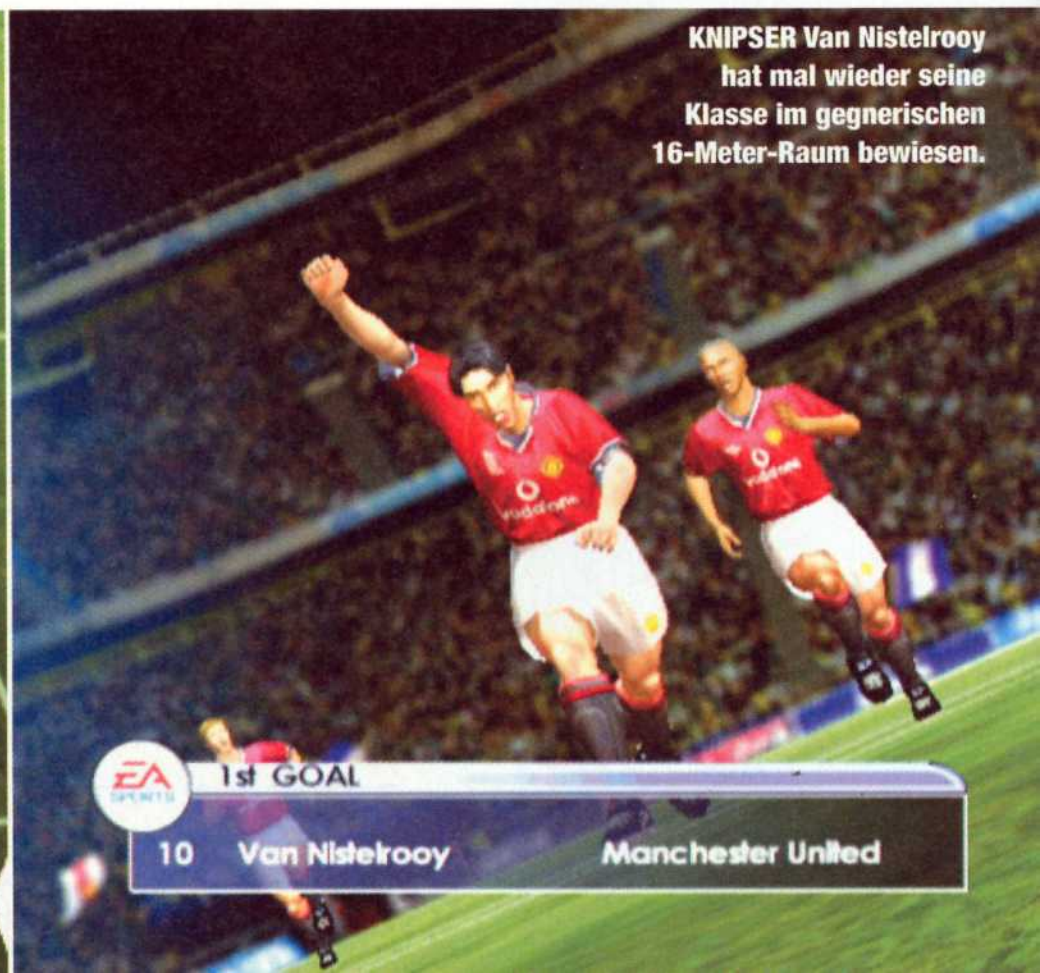
FIFA Fußball WM 2002

Fußball-Fans stecken in einer echten Zwickmühle. Was um Himmels willen macht man in der schier endlos langen Pause zwischen dem letzten Bundesliga-Spieltag und dem Beginn der WM in Japan und Korea? Unsere Antwort: Man kauft sich einen GameCube und *FIFA WM 2002*!

RIESENAUSWAHL

Wer es tatsächlich nicht schaffen sollte, aus einem Kontingent von über 400 Teams (National- und Vereinsmannschaften) seine Lieblingsmannschaft herauszupicken, erstellt einfach seinen eigenen Kader. Nicht nur Spieler oder Teams, auch ganze Turniere können nach eigenem Geschmack erstellt werden. Im Mittelpunkt steht selbstredend der WM-Modus. Die Teilnahme an der Endrunde muss man sich dabei erst einmal durch gute Leistungen auf dem Platz erspielen. Wer sich lieber in den Ligabetrieb stürzen will, kann in einer der 16 bekannten Ligen um die begehrte

TURM Diese Perspektive bietet einen optimalen Überblick über das Spielfeld.



KNIPSER Van Nistelrooy hat mal wieder seine Klasse im gegnerischen 16-Meter-Raum bewiesen.

VERWIRRUNG Behält der Stürmer angesichts des heranstürmenden Torhüters die Nerven?

Meisterschale kicken. Für zusätzliche Motivation sorgen freispielbare Extras wie Sammelbilder der besten Ballkünstler oder geheime Teams.

GUTE NEUIGKEITEN!

Bis hierher gibt es also nichts Neues in der diesjährigen Auflage der *FIFA*-Serie. Dies ändert sich aber schlagartig, sobald der Ball rollt. Aufgrund einiger sinnvoller Gameplay-Änderungen haben die EA-Entwickler endlich die Abkehr vom Fun-Gebolze der Marke „Kick & Rush" hin zu einer realistischen Fußball-Simulation geschafft. Das neue Passsystem und vor allem die ausgefeiltere Ballphysik sorgen dafür, dass der Spielablauf viel variabler und weniger „an der Schnur gezogen" abläuft als bei den Vorgängern. Die Ruckeleinlagen, früher ein leidiges Markenzeichen der Serie, sind erfreulicherweise ebenfalls zum größten Teil ausgemerzt worden. Gelungen wie eh und je ist die stimmungsvolle Präsentation mit tollen Spielermodellen, wechselnden Wetterbedingungen, gelungenen Animationen und einem mitfiebernden Kommentator.

JENS QUENTIN

MEIN FAZIT **GUT**

Jens Quentin
hätte gern Figos Frau.

Die Orientierung der EA-Sports-Entwickler zu einer realistischen Simulation hin tut *FIFA WM 2002* sichtlich gut. Vorbei die Zeiten, in denen man mit drei simplen Tricks die Verteidigung des Gegners austanzte und ein sicheres Tor erzielen konnte. Nun muss man die Angriffe durch durchdachtes Passspiel aufziehen – und das ist auch gut so. Die mit vielen Feinheiten (Doppelpass, Steilpass) versehene Steuerung wurde gut an den GameCube-Controller angepasst. Optisch und akustisch gab es bei der *FIFA*-Serie sowieso noch nie etwas zu meckern. Fußball-Fetischisten mit GameCube sollten sich das Spiel zur WM 2002 daher nicht entgehen lassen.

TEST

FIFA FUSSBALL WM 2002

Genre:	Fußball
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 29 Blöcke
Schwierigkeit:	3 Spielstufen
Umfang:	5 Spielmodi
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronicarts.de**

Hersteller	Termin
Electronic Arts	**26. April**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 60,-	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
81%	77%	83%	**82%**

„FIFA Fußball WM 2002 von EA Sports ist derzeit der klare **Tabellenführer** auf dem GameCube."

VOLLSPANN Der italienische Stürmer zieht aus vollem Lauf ab.

ARENA Die Stadien sind gut gelungen und strahlen echte Fußball-Atmosphäre aus.

SCHREIHALS Torschütze Zinedine Zidane schreit seine Freude über den Treffer hinaus.

HILFLOS Selbst drei Verteidiger können den Kopfball des Stürmers nicht verhindern.

ISS 2

Erfreulich! Schneller als erwartet kicken auch die Konami-Fußballer auf dem GameCube mit.

Lange sah es so aus, als ob die Kicker von *FIFA Fußball WM 2002* das GameCube-Spielfeld zum Launch der Konsole für sich alleine hätten. Nun kontert Konami aber mit *ISS 2* ebenfalls schon ab dem 3. Mai. Die Mischung aus den N64-Vorgängern und den neuesten PlayStation-2-Versionen kann ihre Herkunft nicht verleugnen. Kenner der Serie werden die typischen *ISS*-Merkmale sofort wieder erkennen. Mit 58 Teams (ausschließlich Nationalmannschaften) könnt ihr entweder im Pokalwettbewerb um den Einzug in die nächste Runde kämpfen oder im Ligabetrieb nach der Tabellenspitze streben. So kann man beispielsweise den armen Holländern mal wieder zu einer Turnierteilnahme verhelfen. So eingängig die Menüführung vor dem Anstoß gelungen ist, so träge und undynamisch zeigt sich leider das Spielgeschehen auf dem Platz. Selbst in der schnellsten Spielgeschwindigkeit traben die Kicker wie ein Ü50-Team über den Platz, selbst simple Kurzpässe können nur im Schneckentempo ausgeführt werden. Eine Dosierung wie bei *FIFA Fußball WM 2002* sucht man vergeblich. Die Ballphysik passt sich leider dem mäßigen Niveau an. So rollt das Leder beispielsweise wie über einen Hallenboden. Da ist auch die gelungene technische Präsentation mit liebevoll gestalteten Fußballern und das gewohnt ausgefeilte Gameplay mit vielen Taktikmöglichkeiten nur wenig tröstlich.

JENS QUENTIN

MEIN FAZIT **GUT**

Jens Quentin
macht die Räume eng.

Gerade wenn man das geniale *Pro Evolution Soccer* für die PlayStation 2 kennt, fragt man sich, ob Konami den GameCube-Besitzern nicht ein besseres Spiel als *ISS 2* hätte spendieren können. Die Matches sind zwar optisch vom Feinsten und das Gameplay stimmt, die schwammige Steuerung und die fehlende Dynamik sorgen jedoch dafür, dass nur selten echte Samba-Stimmung vor dem Fernseher aufkommt.

TEST
ISS 2

Genre:	Fußball
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 4+ Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	4 Spielmodi
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.konami.de**

Hersteller **Konami**	Termin **3. Mai**
Preis **Ca. € 60,-**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
77%	67%	74%	**72%**

„Träge Fußballsimulation mit toller Technik, aber ohne richtiges Tempo und Pep!“

LUFTMINEN Im Anflug auf die Landeplattform solltet ihr den Minen ausweichen.

BIN FAST DA! Das Ziel ist bereits in Sichtweite.

Super Monkey Ball

Hallo, liebe Hektiker! Bitte tief durchatmen und dann geht's mit ruhiger Hand an Super Monkey Ball.

Mir sind ja in den vergangenen Jahren schon jede Menge merkwürdiger Spielideen untergekommen, aber auf eine so abgedrehte Idee wie bei *Super Monkey Ball* muss man erst mal kommen. Sega hat sich erdreistet, vier Affen in jeweils eine Plexiglaskugel zu stecken, um sie dann über hoch gelegene Plateaus kullern zu lassen. Im Hauptspiel habt ihr nicht etwa die Kontrolle über die Bällchen mit Primatenfüllung, nein, ihr neigt mit dem Analogstick den Untergrund und lasst die Äffchen in die entsprechende Richtung rollen. Eure Aufgabe in jedem der hundert Levels ist es einfach, den behaarten Schützling ins Ziel zu bringen. Anfangs geht das noch locker von der Hand, aber spätestens wenn die Plattformen anfangen, sich zu bewegen, oder wenn waghalsige Sprünge gefragt sind, zählt das echte Fingerspitzengefühl einer ruhigen Hand. Das ist an sich schon recht spaßig, doch *Super Monkey Ball* hat noch mehr in petto. Erst im Mehrspielermodus lässt das Game so richtig seine Muskeln spielen. So könnt ihr euch zu viert in den normalen Levels gegenseitig Bananen wegschnappen oder euch in irren Speziallevels verlustieren. Da gibt es beispielsweise das Monkey-Boxing, wo ein riesiger Boxhandschuh an der Kugel befestigt ist und ihr eure Gegenspieler von einer Plattform schubsen müsst. Im Monkey Racing düst ihr eine Rennstrecke entlang und kämpft um Bestzeiten. Und schließlich lockt noch das abgedrehte Monkey Target, wo euer Äffchen eine Sprungschanze hinunterrollt und anschließend die Kugel als Fallschirm zweckentfremdet, um punktgenau auf einer Insel zu landen. Technisch macht der Titel aus dem Hause Sega zwar nicht viel her, aber dafür stimmt mittelfristig der Spielspaß.

JEAN-REINER JUNG

MEIN FAZIT GUT

Jean-Reiner Jung
braucht mehr Obst.

Bei kaum einem anderen Spiel liegen Siegestaumel und Frustration so eng beieinander wie im Solospieler-Modus von *Super Monkey Ball*. Da neigt man den Analog-Stick nur einen Hundertstelmillimeter zu weit zur Seite und schon stürzt der Ball mit Primatenfüllung ab und man darf den Level von vorne anfangen. Daneben machen die Party-Games aber mächtig Laune. Wenn ihr auf die Schnelle mal ein lustiges Multiplayer-Game braucht, könnt ihr mit *Super Monkey Ball* eigentlich nichts verkehrt machen.

TEST
SUPER MONKEY BALL

Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 3 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	100 Levels
Sprache:	Englisch

Internet: **www.infogrames.de**

Hersteller	Termin
Infogrames	**3. Mai**
Preis	USK-Freigabe
€ 59,95	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
69%	70%	83%	**81%**

„Auch wer nicht auf Frustanfälle steht, hat bei Super Monkey Ball seinen **Spaß im Mehrspielermodus.**“

ABKLATSCHEN Beim Monkey Boxing gibt es keinen Respekt vor Familienangehörigen.

ABWÄRTS Talfahrten gehören zum Tagesgeschäft eines Extreme-G-Piloten.

VERREGNET Kurz vor dem Start erschwert ein Regenschauer die Sicht nach vorne.

Pünktlich zum **Launch** startet Extreme-G3 in Deutschland.

Extreme-G3

Wir schreiben das 23. Jahrhundert. Langweilige Formel-1-Fahrten auf Asphaltstrecken gehören der Vergangenheit an. Angesagt sind hippe Rennen auf schwebenden Motorrädern über Schwindel erregende Strecken. Fairplay ist hier fehl am Platz! Mittels Raketen, EMP-Lasern und einigen anderen fiesen Waffen heizt ihr der Konkurrenz mächtig ein. *Extrem-G3* beinhaltet sechs Teams mit jeweils zwei Fahrern. Habt ihr euch für einen Fahrer entschieden, geht's auch schon ab auf die Piste. Das Spiel verfügt über zwölf Kurse, die ganz in der Tradition der Nintendo-64-Vorgänger stehen. Somit gestalten sich die Kurse nicht so langweilig wie heutige Rennstrecken, vielmehr gleichen sie einer modernen Achterbahn und enthalten Loopings, Spiralen, rasante Talfahrten und einige Gemeinheiten mehr. Und das alles durchrast ihr mit einem Affenzahn! Die Programmierer garantierten im Vorfeld 60 Bilder in der Sekunde, trotzdem gerät die an sich gute Optik das ein oder andere Mal ins Ruckeln. Mit der Power des GameCube sollten diese Probleme eigentlich der Vergangenheit angehören. Hier wird offensichtlich, dass es sich bei dem Acclaim-Titel um einen weiteren Port einer PlayStation-2-Version handelt. *Extreme-G3* ist nicht die erste PlayStation-2-Konvertierung, die bei der Übersiedlung auf Nintendos Flaggschiff gelitten hat. Dafür entschädigt der Vierspieler-Splitscreen, der in der PlayStation-2-Version nicht enthalten war. Soundtechnisch begleiten flotte Techno-Beats und knallige Soundeffekte die Science-Fiction-Hatz. Das verwinkelte Streckenlayout dagegen sorgt für den einen oder anderen Frustanfall. So werdet ihr trotz einer gelungenen Steuerung ohne gute Streckenkenntnisse öfter an der Bande landen, als euch lieb ist. Dennoch, wer die Vorgänger mag, der dürfte mit *Extreme-G3* reichlich Spaß haben.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga
sucht den G-Punkt.

Normalerweise bin ich ein Fan von Science-Fiction-Spielen. Mit *Extreme-G3* wurde ich allerdings nicht so richtig warm. Zu lieblos wirkte mir die Portierung von der PlayStation 2 und zu gering ist die Spieltiefe – selbst im Vergleich zu Nintendos altem *F-Zero X*. Klasse sind dagegen die hübsche, wenn auch ab und zu ruckelnde Optik und der tolle Meisterschaftsmodus.

TEST
EXTREME-G3

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 3 Blöcke
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	12 Strecken
Sprache:	Englisch

Internet: **www.extremeg3.com**

Hersteller **Acclaim**	Termin **3. Mai**
Preis **59,95 €**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
79%	82%	83%	**81%**

„Schneller Science-Fiction-Raser mit kleineren Technikproblemen. Trotzdem empfehlenswert!"

SAN FRANCISCO? Die Brücke ähnelt der Golden Gate Bridge.

ZUM KUGELN Dieser Boss-Fight ist total abgedreht und wirklich spaßig.

ARTENVIELFALT Im Wald leben Riesenwidder, Stinktiere und Traktor-Enten.

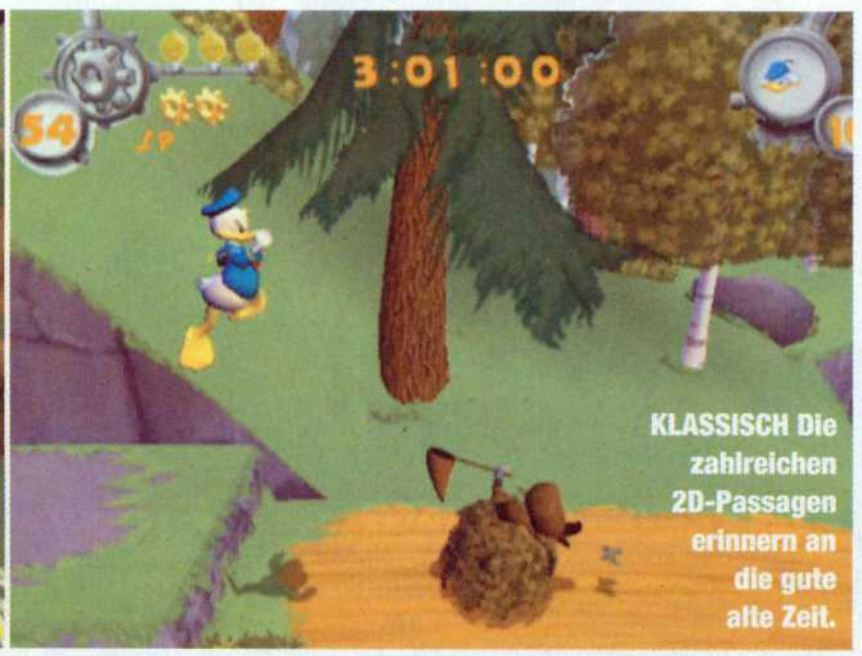
Disney's Donald Duck: Quack Attack

Gestern noch in Entenhausen, heute schon auf dem GameCube. Der berühmteste **Enterich** der Welt erobert nun auch Nintendos Wunderwürfel!

Eigentlich hätte die Überschrift lauten müssen: „Gestern noch auf dem Nintendo 64, heute schon auf dem GameCube!" Ubi Softs Jump&Run-Abenteuer erschien nämlich schon vor rund zwei Jahren für unseren in Rente gegangenen Modulschlucker, sowie für Dreamcast, PlayStation 2 usw. Kurz gesagt, man darf durchaus behaupten, dass der Titel nicht gerade neu ist. Gameplay und Story sind identisch, wobei es natürlich diverse Verbesserungen gibt, wie zum Beispiel neue Texturen oder dynamische Schatten. Diese Schatten kommen euch bei besonders vertrackten Hüpfpassagen zugute, da sie der Orientierung äußerst dienlich sind. Allerdings dürften sich Besitzer der N64-Version nur deswegen kaum den GC-Nachfolger zulegen. Zur Story: Daisy wurde von Merlock, dem bösen Zauberer, gekidnappt. Jetzt muss Donald seine Liebste retten. Dabei wird er unter anderem von Daniel Düsentrieb und seinen Neffen Tick, Trick und Track unterstützt. Ihr hüpft durch vier Welten, die jeweils in sechs Levels unterteilt sind. Das Ganze präsentiert sich in Form eines astreinen Jump & Run ohne große Schnörkel. Typische 3D-Hüpfkost eben, wobei es auch 2D-Levels der alten Schule zu sehen gibt. Technisch gibt es nichts zu meckern. Vor allem Donald selbst wurde genial in Szene gesetzt und gefällt durch geniale Animationen. *Quack Attack* ist ganz klar nur jüngeren Spielern zu empfehlen, da die Thematik und das Gameplay für anspruchsvollere Zocker wenig zu bieten haben. Wer allerdings auf traditionelle Plattformer steht, sollte ruhig mal einen näheren Blick riskieren.

AHMET ISCITÜRK

SCHMUCK Die Optik ist zwar nicht megadetailreich, aber trotzdem ansprechend.



KLASSISCH Die zahlreichen 2D-Passagen erinnern an die gute alte Zeit.

MEIN FAZIT **GUT**

Ahmet Iscitürk
mag gern Peking-Ente.

Mich hat schon die N64-Version nicht gerade vom Hocker gerissen. Das Ganze ist einfach zu linear aufgebaut und bietet nichts, was man nicht schon mal gesehen hat. Zudem gibt es für Besitzer der „Vorgänger" kaum einen Grund, sich *Disney's Donald Duck Quack Attack* noch mal zuzulegen. Allerdings soll dies keineswegs bedeuten, dass es sich um ein schlechtes Spiel handelt. *Quack Attack* ist ein solides Stück Software – nicht mehr, aber auch nicht weniger!

TEST
DONALD DUCK

Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 6 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	24 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller: **Ubi Soft**	Termin: **3. Mai**
Preis: **€ 59,95**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
71%	72%	70%	**70%**

„Die Abenteuer des flotten Enterichs sind eher **etwas für die Kleinen** und echte Donaldisten."

Seit über9Jahren der NintendoProfi
GAMESTORE
Ladenlokal + VERSAND
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen
AB 3. MAI LIEFERBAR !!!
schwarz oder lila
Zubehör
MemoryCard 19,95
Controller ve.Farb. 39,95
RGBKabel 29,95
Pad-Verl.(2m) 9,95
249,00
STAR WARS Rogue Leader deutsch 59,95
Luigis Mansion deutsch 59,95
Super Smash Bros. Melee deutsch 59,95
ab 21.MAI
BloodyRoarPrimalF. dt. 59,95
BATMAN Ven. dt. 59,95
BURNOUT dt. 59,95
Crazy Taxi dt. 59,95
DonaldDuck dt. 59,95
Extreme G3 dt. 59,95
FIFA WM dt. 59,95
I.S.Soccer 2 dt. 59,95
Sonic2 Battle dt. 59,95
SuperMonkeyBall dt. 59,95
TARZAN dt. 59,95
TonyHawkSk.3 dt. 59,95
WaveRace:Bl.Storm dt. 59,95
Winter Sports dt. 59,95
GameboyAdvance 99,00
BreathofFire dt. 54,95
GoldenSun dt. 45,95
SuperMarioW.2 dt. 45,95
EcksvsSever/ Doom GBA je 54,95
Tekken Adv./Sonic Adv. je 52,95
TacticsOgreBattle/DragonBall
weitereGC,GBA,N64 Spiele u.Zubehör lief.
BESTELL-HOTLINE
0201-777235
WWW.GAMESTOREWORLD.DE
Versandkosten: 3,97zzgl.1,53NN-Gebühr
Ladenpreise können abweichen.
Preisänderung, Irrtümer vorbehalten.

Driven

Im Kino sorgte Driven nicht gerade für **Jubelstürme**. Ob das Spiel zum Film eher begeistert, lest ihr hier!

Im PS-Spektakel *Driven* durften Stallone-Fans ihr Idol mal anders erleben – nicht als waffenbepackten Berserker, sondern als rasenden Motorsportler. Ubi Soft schnappte sich die Lizenz, um ein Videospiel daraus zu basteln, und landete damit nicht gerade auf der Spielspaß-Pole-Position. Euch werden zwei Hauptspielmodi und eine Multiplayer-Option geboten. Der obligatorische Arcade-Modus, welcher Einzelrennen und Meisterschaften bietet, reißt euch nicht wirklich vom Hocker. Innovation verspricht der Film-Modus, der sich an der Handlung des Kinostreifens orientiert. Ihr werdet immer wieder vor neue Herausforderungen gestellt, welche verschiedenster Art sein können. So müsst ihr etwa eine Rundenzeit der Konkurrenz unterbieten oder für eine bestimmte Zeit in „der Zone" bleiben. Die so genannte Zone ist ein Zustand, der erreicht wird, wenn ihr für eine bestimmte Zeit fehlerfrei fahrt. Die Ränder eures Sichtfeldes verschwimmen und ihr erlebt den sprichwörtlichen Tunnelblick. Ein cooler Effekt, wie wir meinen. Auch wenn das alles ganz toll klingt, sorgen einige Schwächen für Frust. Eure Gegner fahren beispielsweise fast immer perfekt – selbst übelste Rempeleien scheinen sie meist nicht von der Ideallinie abzubringen. Zudem ist die Grafik nicht gerade berauschend, da alles etwas detailarm wirkt. *Driven* ist kein Überflieger, doch mangels erhältlicher Alternativen durchaus einen Blick wert.

AHMET ISCITÜRK

TEST

DRIVEN

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 3 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	8 Strecken
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller: **Ubi Soft**	Termin: **3. Mai**
Preis: **€ 59,99**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**

Besonderheiten: **Keine**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
71%	74%	68%	69 %

„Durchwachsene F1-Raserei mit interessanten Features. Rennspielfans sollten Probe spielen."

MEIN FAZIT **OK**

Ahmet Iscitürk
rast in der Zone.

Ich habe ja schon das zweifelhafte Vergnügen gehabt, die nicht ganz so dolle PlayStation-2-Fassung zu spielen. Die GameCube-Version wurde erfreulicherweise in vielerlei Hinsicht verbessert. Die Grafik ist auf dem GameCube einen Tick besser, bringt die Hardware aber trotzdem nicht annähernd ins Schwitzen. Das Fahrzeug-Handling wurde übrigens auch überarbeitet und die Ladezeiten verkürzt. Mir hat die Raserei zumindest für kurze Zeit Spaß gemacht. Wer partout ein Rennspiel auf dem GameCube sucht, sollte sich trotzdem erst einmal *Burnout* ansehen.

SPLITSCREEN Zu zweit macht das Ganze durchaus Laune.

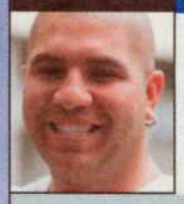
Dave Mirra Freestyle BMX 2

Der zehnfache BMX-Weltmeister beweist, dass Radfahren eine wirklich **aufregende Sache** ist.

Man möchte sich fast schämen, wenn man sich mal ansieht, was auf den Radwegen dieses Landes abgeht. So langweilig und gemächlich schleichen sie dahin, die Biker auf ihren Drahteseln. Dabei kann man mit so einem Fahrrad doch so tolle Dinge machen – zumindest wenn man Dave Mirra heißt! Dieser abgefahrene Typ entlockt seinem Bike dermaßen fette Tricks, dass es eine wahre Freude ist zuzusehen. Mit Acclaims neuestem Funsport-Titel dürft ihr sogar selbst in die Haut des „Fly Guy" schlüpfen und zehn riesige Areale unsicher machen. Dies gestaltet sich aber nicht ganz so genial, wie man annehmen möchte. Technisch gibt es nichts zu meckern: Die verschiedenen BMX-Pros wurden detailverliebt in Szene gesetzt und die weitläufigen Levels machen auch einiges her. In puncto Gameplay hat man sehr viel vom Genre-Primus *Tony Hawk* abgekupfert. So gilt es, in jedem Level gewisse Aufgaben zu erfüllen. Ihr müsst etwa irgendwelche Leitern umfahren, einen bestimmten Trick ausführen und euch zudem den Respekt der anderen Fahrer verdienen. Gerade was diese Tricks angeht, wurde unserer Meinung nach geschlampt, da die Kapriolen eures Alter Ego ziemlich arm an Dynamik sind – zu langsam und träge wirkt die Ausführung der Moves.

AHMET ISCITÜRK

MEIN FAZIT GUT



Ahmet Iscitürk
trägt Radlerhosen.

Dave Mirra Freestyle BMX 2 muss sich zwangsläufig mit *Tony Hawk's Pro Skater* messen und verliert klar nach Punkten. Irgendwie wirkt die Ausführung der Tricks immer zu träge und physikalisch unkorrekt, und wenn sich euer Radler auf die Nase legt, sieht das immer ziemlich dämlich aus. Trotzdem begeistert der Titel durch große Levels, zahlreiche Tricks und fesche Musik! Nicht nur mangels Alternativen solltet ihr euch *Dave Mirra 2* deshalb ruhig mal näher ansehen.

TEST
DAVE MIRRA BMX 2

Genre:	Trendsport
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 4+ Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	10 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.acclaim.de**

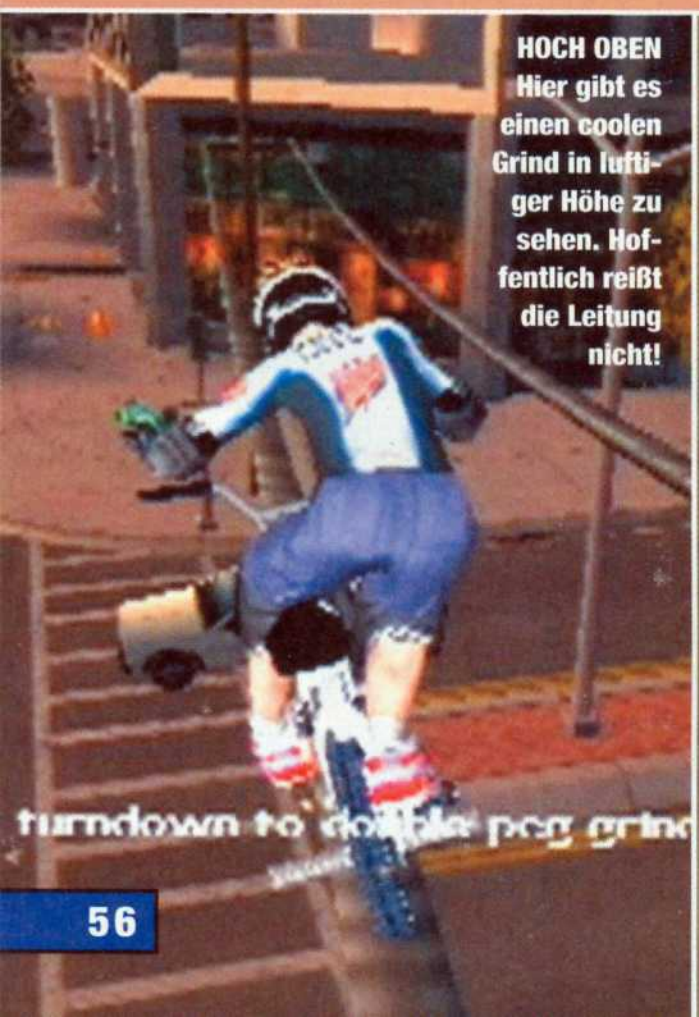
Hersteller: **Acclaim**	Termin: **3. Mai**
Preis: **€ 59,99**	USK-Freigabe: **Ab 6 Jahren**

Besonderheiten: **Keine**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
81%	76%	79%	**78%**

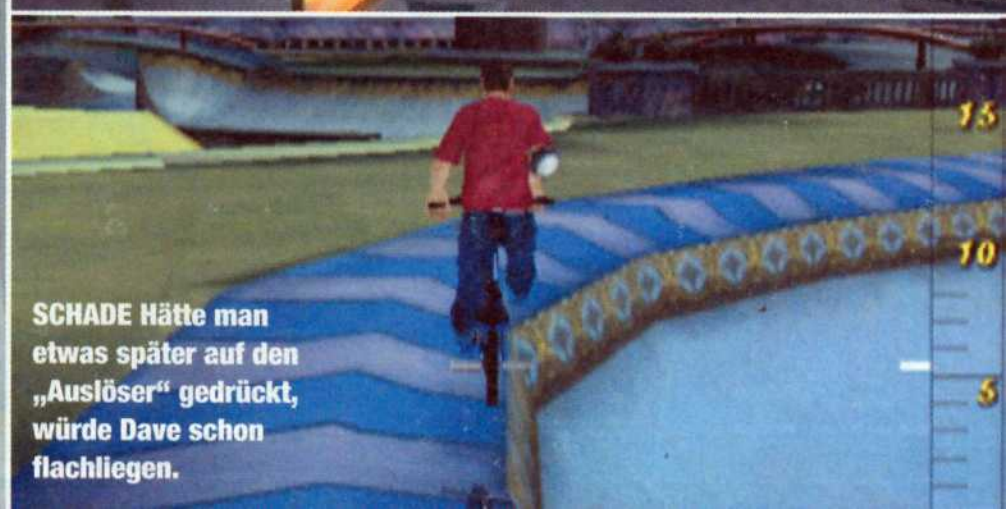
„BMX-Fans kommen trotz kleinerer Schwächen (**mangels Alternativen**) nicht an Dave Mirra vorbei."



HOCH OBEN Hier gibt es einen coolen Grind in luftiger Höhe zu sehen. Hoffentlich reißt die Leitung nicht!

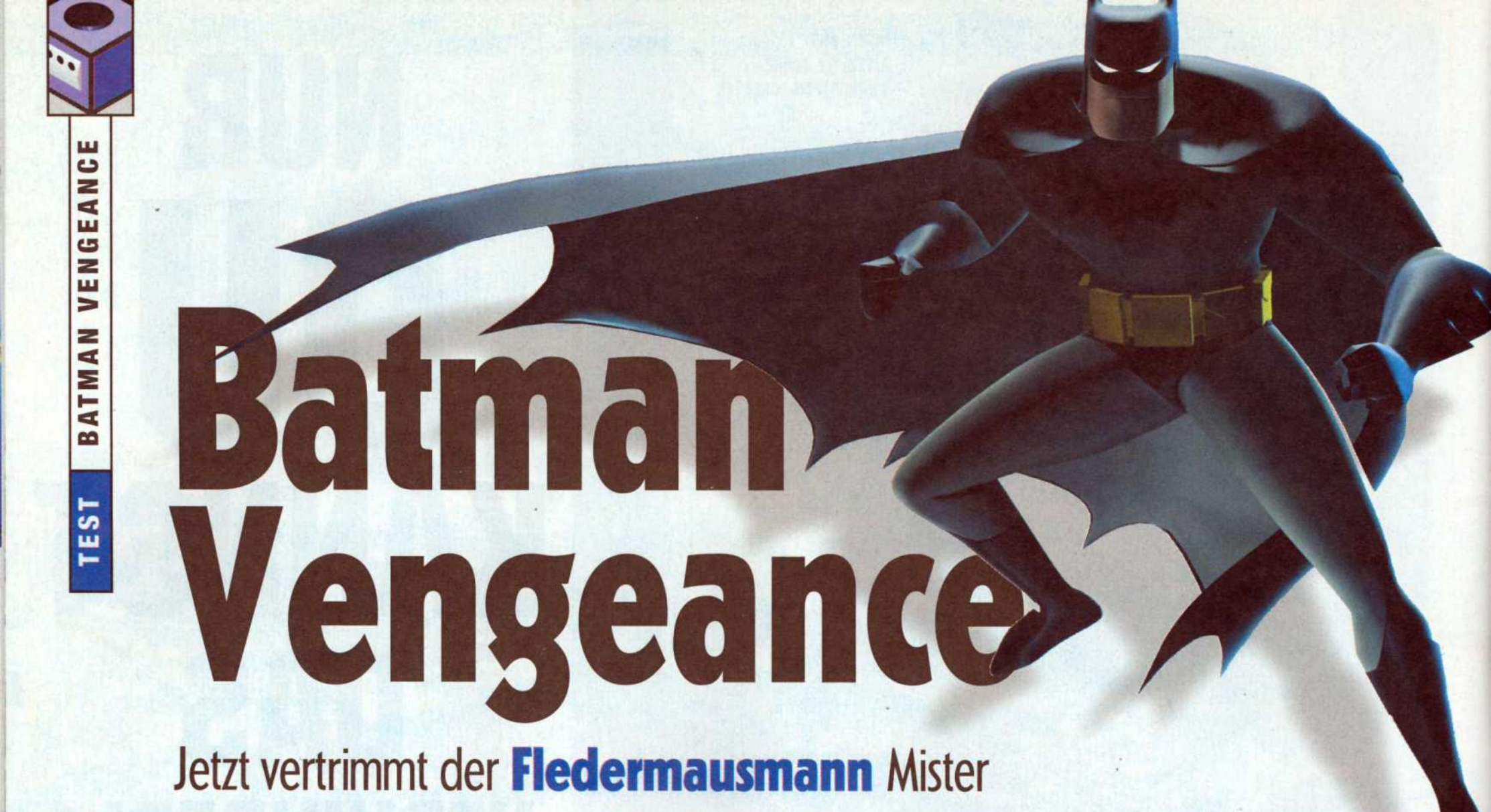
TRICKY So ein Icepick Stall lässt jedem Biker die Haare zu Berge stehen.

YEAH Nach einig Zeit gelingen eu respektab Trick-Leistunge



SCHADE Hätte man etwas später auf den „Auslöser" gedrückt, würde Dave schon flachliegen.

Batman Vengeance



Jetzt vertrimmt der **Fledermausmann** Mister Freeze und Konsorten auch auf europäischen Konsolen.

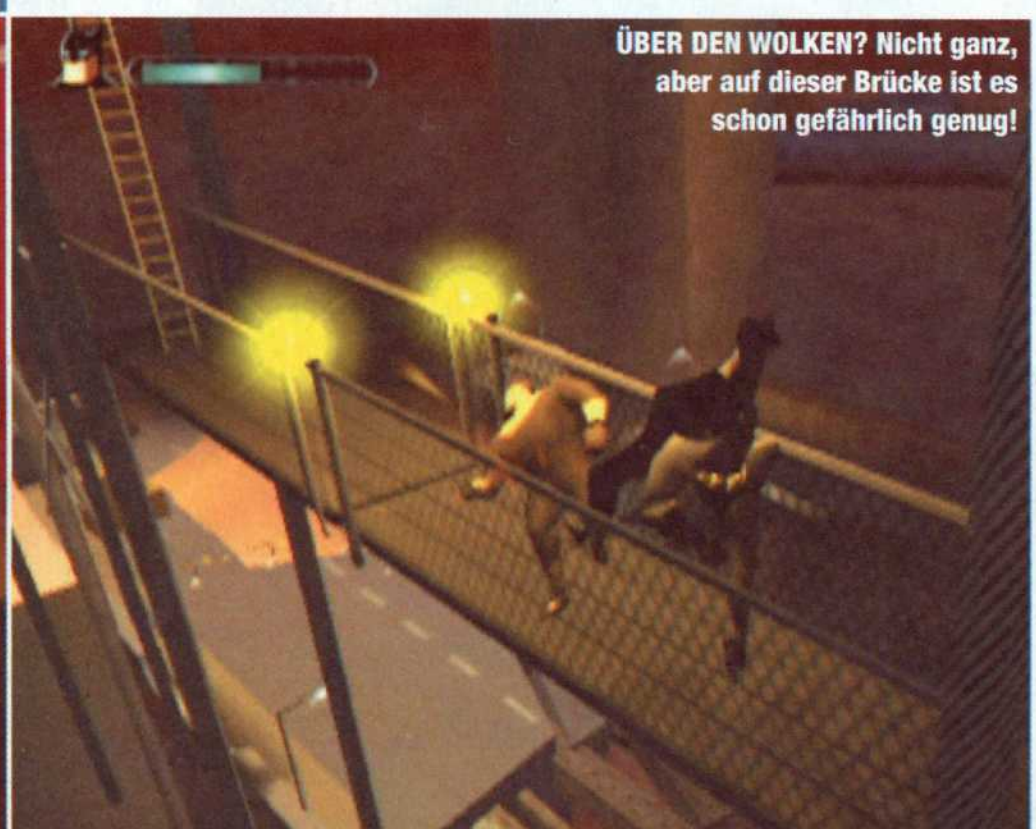
LEBENSMÜDE? Batman segelt von Haus zu Haus.

ATMOSPHÄRISCH Die Grafik bringt das Batman-Feeling gut rüber.

Es ist Nacht in Gotham City, als Batman wie üblich seine Streife durch die Stadt durchführt. Der geflügelte Held muss auch nicht allzu lange durch die Gegend ziehen, denn schon bald hört er die Hilferufe einer Frau. Batman macht sich direkt auf die Socken und kann die junge Dame gerade noch vor dem Feuertod retten – das gehässige Lachen verrät: Der Joker hat die Bombe gelegt! Ohne zu sehr ins Detail gehen zu wollen: Der Bösewicht mit dem Dauergrinsen versucht nur an Batman heranzukommen, um ihm eine Falle zu stellen. Doch der Joker ist nicht der Einzige, der Batman an die Wäsche möchte, auch Poison Ivy und Mr. Freeze sowie einige andere finstere Schergen möchten den Ritter der Nacht am liebsten tief unter der Erde sehen. Wie es ausgeht, liegt in euren Händen. Ihr steuert Batman aus der Third-Person-Perspektive durch das actionorientierte Abenteuer. Eure primären Aufgaben reichen vom klassischen Schlüsselsuchen über das Lösen simpler Minirätsel bis zum ordentlichen Aufmischen der Gegner. Hübsche Zwischensequenzen halten euch über den Fortgang der Story auf dem Laufenden. Doch nicht nur die Videoeinspieler überzeugen, auch die Spielgrafik kann punkten, indem sie das Comic-Flair der Zeichentrickserie gut einfängt, ohne jedoch die GameCube-Hardware auszureizen.

FABIAN SLUGA

BÖSEWICHT Dauergrinser Joker wurde von Mark Hamill (Luke Skywalker) synchronisiert.



ÜBER DEN WOLKEN? Nicht ganz, aber auf dieser Brücke ist es schon gefährlich genug!

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
ist auf Verbrecherjagd.

Ubi Soft gelang mit *Batman Vengeance* auf dem GameCube ein feines Comic-Spiel, das im Vergleich zur PS2-Version von einer hübscheren Grafik und kürzeren Ladezeiten profitiert. Hätten die Entwickler dem innovationsarmen Spiel etwas mehr Abwechslung spendiert, wäre eine höhere Wertung möglich gewesen. Batman-Fans werden aber voll auf ihre Kosten kommen!

TEST
BATMAN VENGEANCE

Genre:	Action
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 2 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	19 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.batmanvengeance.ubi.com**

Hersteller **Ubi Soft**	Termin **3. Mai**
Preis **€ 59,95**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
78%	82%	80%	**81%**

„Schönes Comic-Spiel mit sehr gelungener Atmosphäre. **Nicht nur für Batman-Fans!“**

HIGHSPEED Auch hier gilt die Devise: Lieber Bobfahren als Bob Dylan!

FLITZER Bei dieser anstrengenden Sportart ist Ausdauer gefragt.

ESPN Int. Winter Sports

Der **Sommer** steht vor der Tür – und was liegt da näher, als eine Winter-sport-Olympiade zu daddeln?

Zehn Wintersportarten werden euch hier im Rahmen eines im wahrsten Sinne des Wortes coolen Wettstreits präsentiert. Selbst ohne offizielle Olympia-Lizenz kommt gute Stadionatmosphäre auf. Geboten werden euch unter anderem folgende Disziplinen: Ski-Slalom, Bobfahren, Halfpipe-Snowboarding, Skispringen, Freestyle-Ski, Eisschnelllauf, Eiskunstlauf, Curling usw. Oft müsst ihr euren Athleten nicht einmal selbst steuern. Beim Snowboarding in der Halfpipe etwa bewegt sich euer Alter Ego von selbst. Ihr müsst lediglich zum richtigen Zeitpunkt eine bestimmte Tastenkombo eingeben, damit der Boarder einen fetten Trick hinlegt. Trotz dieser „Beschränkungen" kann die Medaillen-Hatz durchaus motivieren und fährt vor allem im Mehrspielermodus zur Höchstform auf. Probiert's mal aus!

AHMET ISCITÜRK

MEIN FAZIT **GUT**

Ahmet Iscitürk
hasst lange Spiele-Titel.

Wie bereits im Importtest kritisiert, handelt es sich bei den meisten Disziplinen um einfache Reaktionstests. Zur rechten Zeit das richtige Knöpfchen zu drücken, ist aber (zum Glück) herausfordernder, als man denkt. In Sachen Technik gilt: gut, aber nicht weltbewegend. Mir gefiel der Titel besonders im Duett mit Kollegen.

TEST
ESPN INT. WINTERSPORTS

Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 3 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	10 Disziplinen
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.konami.de**	
Hersteller **Konami**	Termin **3. Mai**
Preis **Ca. € 60,-**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
75%	72%	73%	**74%**

„Wer einen zweiten Mitspieler hat, wird **mächtig Spaß** haben. Allein ist aber bald die Luft raus."

NHL Hitz 2002

Eishockey mit Regeln ist hart. Dieses Game ist hammerhart!

Regeln sind für Warmduscher: Gemäß diesem Motto ist bei dem rasanten Eishockey-Titel im typischen Midway-Stil alles erlaubt! Da wird der Gegner schon mal munter über die Bande gecheckt oder so lange mit dem Stock bearbeitet, bis er die Scheibe verliert. Der Spielablauf ist ebenso simpel wie rasant. Pass, Querpass, Schuss – so laufen 95 % der Angriffe ab. Ihr könnt entweder mit den Original-Profis aus der NHL um den Stanley Cup fighten oder mit einem eigens kreierten Team im Franchise-Modus auf Torjagd gehen. Reminiszenz an *NBA Jam*: Trifft ein Spieler dreimal in Folge, ist er „on fire" und fast nicht mehr zu stoppen. Technisch kann der Titel voll überzeugen.

JENS QUENTIN

TEST
NHL HITZ 2002

Genre:	Eishockey
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 8 Blöcke
Schwierigkeit:	3 Stufen
Umfang:	4 Spielmodi
Sprache:	Englisch
Internet: **www.midway.com**	
Hersteller **Midway**	Termin **3. Mai**
Preis **Ca. € 60,-**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
80%	77%	79%	**81%**

„Knallharte Eis-Action. Wer Spieltiefe und Langzeitmotivation sucht, wartet auf eine NHL-Simulation."

UND TSCHÜSS! Die Herren helfen ihrem Gegenspieler vom Spielfeld.

MEIN FAZIT **GUT**

Jens Quentin
checkt an der Bande.

Ein typischer Midway-Titel: Technisch gelungen und gut spielbar, hapert es dem Foul-Feuerwerk einfach an der nötigen Spieltiefe. So ärgert man sich früher oder später über eine unfaire KI und immer gleiche Spielverläufe. Allein der Mehrspielermodus kann auch längerfristig überzeugen.

HE SCORES! Trotz guter Reaktion kommt der Goalie zu spät.

Cel Damage

Ihr steht auf bunte Comic-Grafik und absolute **Hektik?** Vielleicht ist Cel Damage dann was für euch.

Hintergrundgeschichte? Schnickschnack! Bei *Cel Damage* geht es einfach nur darum, mit eurem Vehikel die Karossen eurer Gegner auseinander zu nehmen. Dazu benutzt ihr eure Bordwaffe oder setzt gezielt Rammattacken ein. Leider ist das gesamte Spielgeschehen dermaßen hektisch und unausgegoren, dass sich wohl nur absolute Liebhaber der Cell-Shading-Grafik an diesem Machwerk erfreuen können.

JEAN-REINER JUNG

KRAWUMMS Und schon wieder ist ein Gegner im Aus.

TEST	
CEL DAMAGE	
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 2 Blöcke
Schwierigkeit:	3 Stufen
Umfang:	12 Levels
Sprache:	Englisch
Internet: **www.ea.de**	
Hersteller **Electronic Arts**	Termin **3. Mai**
Preis **€ 59,95**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Besonderheiten: **Keine**	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
80%	71%	55%	**65%**

„Viel zu hektische **Comic-Ballerei**. Auch für Multiplayer-Fans nur bedingt zu empfehlen."

The Simpsons Road Rage

Die Chaos-Familie als **Taxi-Chauffeure**? Da hat jemand wohl zu viel Crazy Taxi gespielt.

Die Einwohner Springfields hat das Taxi-Fieber gepackt. Flugs baut jeder eine Karosse zum öffentlichen Verkehrsmittel um und ab geht's auf Kundenfang. Wer schon einmal *Crazy Taxi* gespielt hat, wird sich auch hier schnell zurechtfinden. Allerdings erreicht das Plagiat niemals die Spielbarkeit des großen Vorbilds und nur das Simpsons-Flair und der gute Zweispielermodus halten euch am Joypad.

JEAN-REINER JUNG

PERSONENSCHADEN Sieht er nicht, dass ich Vorfahrt habe?

TEST	
THE SIMPSONS ROAD RAGE	
Genre:	Fun-Racing
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 4 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	6 Areale
Sprache:	Englisch
Internet: **www.ea.de**	
Hersteller **Electronic Arts**	Termin **3. Mai**
Preis **€ 59,95**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Besonderheiten: **Keine**	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
63%	74%	71%	**70%**

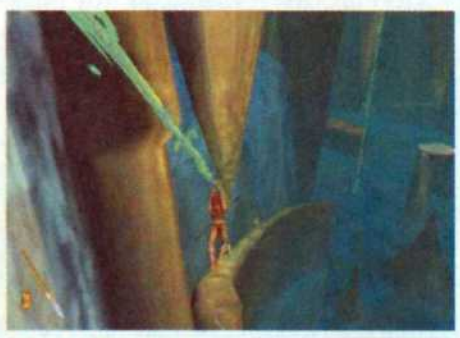
„Dreister Crazy-Taxi-Klon, der allerdings mit **coolem Simpsons-Flair** und Zweispieler-Modus auffährt."

Disney's Tarzan Freeride

Zu Hilfe! Die Gorilla-Babys wurden entführt. Jetzt kann nur der **Herr des Dschungels** helfen.

Fiese Wissenschaftler haben Tarzans Ziehfamilie gemopst. Das schreit nach Rache. Ihr steuert Tarzan durch 15 Levels, um die Primaten nach Hause zu holen. Neben typischen Jump&Run-Levels muss sich unser Held auch im Bungee-Springen, Surfen oder Baumstamm-Schlittern beweisen. Die Levels wiederholen sich allerdings recht häufig, so dass wohl nur Tarzan-Fans auf ihre Kosten kommen.

JEAN-REINER JUNG



AIAIAIAIAIAAAA Tarzan geht seiner Lieblingsbeschäftigung nach.

TEST	
DISNEY'S TARZAN FREERIDE	
Genre:	Action
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 8 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	15 Levels
Sprache:	Englisch
Internet: **www.ubisoft.de**	
Hersteller **Ubi Soft**	Termin **3. Mai**
Preis **€ 59,95**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Besonderheiten: **Keine**	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
76%	80%	70%	**73%**

„Tarzan im Extremsport-Fieber. **Jüngere Filmfans** sollten jedoch mal einen Blick riskieren."

Universal Studios
Theme Park Adventure

Kein **Geld** für eine Reise nach Hollywood? Macht nix! Kemco bringt die Filmwelt nach Hause.

Universal Studios Theme Park Adventure schickt euch auf einen virtuellen Besuch in die berühmten Filmstudios. In über acht Attraktionen dürft ihr berühmte Szenen aus bekannten Filmen wie *Jurassic Park, Der Weiße Hai* oder *Zurück in die Zukunft* nachspielen. Der daraus entstehende Spielgenre-Mix ist ganz unterhaltsam, wird aber nach einiger Zeit recht langweilig.

JEAN-REINER JUNG

GIB GAS, GUSTAV! Oh-uh! Der T-Rex kommt bedrohlich näher.

TEST	
UNIVERSAL STUDIOS	
Genre:	Action
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 1 Block
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	8+ Attraktionen
Sprache:	Englisch
Internet: **www.kemco-games.com**	
Hersteller **Kemco**	Termin **3. Mai**
Preis **€ 59,95**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Besonderheiten: **Keine**	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
74%	73%	70%	**71%**

„Willkommen im Freizeitpark! **Netter Genre-Mix,** dem es jedoch an Abwechslung mangelt. "

REMPLER IN FLORIDA Zack! Den hätten wir abgeschossen.

BART DES PHARAOS Sechs Abgesandte sozialer Randgruppen wollen heizen.

Downforce

Und **Vollgas!** Downforce lockt mit schicker Grafik und flotten Flitzern.

In den letzten Monaten ist es recht still geworden an der Raserfront auf Nintendos Vorzeige-Handheld. Virgin Interactive will diesem Zustand jetzt ein Ende bereiten und schickt in Zusammenarbeit mit dem englischen Entwickler-Team Titus die Formel-1-Raserei *Downforce* ins Rennen. Ihr habt die Auswahl zwischen sechs Geschwindigkeitsfanatikern im hippen Comic-Look, die im hauptsächlichen Spiel um die Weltmeisterschaft kämpfen. Leider hat man sich das Geld für eine offizielle Formel-1-Lizenz gespart, so dass nicht nur die Boliden und ihre Fahrer fiktiv, sondern auch die Rennkurse vollständig der Fantasie der Entwickler entsprungen sind. Wie bei Schumacher und Co. dürft ihr auch hier zuerst eine Qualifikation bestreiten, um eure Startposition festzulegen, und hinterher geht es ins große Rennen. Neben der Weltmeisterschaft können sich GBA-Fahrer auch noch an einem actionreicheren Arcade-Modus versuchen, ein Zeittraining absolvieren oder auf einer einzelnen Strecke gegen die Konkurrenz heizen. Letztere fällt übrigens recht negativ auf. In jeder Fußgängerzone findet man draufgängerischere Fahrer als bei *Downforce*. Diese machen sich nämlich einfach nur auf der Ideallinie breit, tuckern unterhalb des Heizer-Minimums umher und warten einfach nur darauf, dass ihr einen Fehler begeht. Auch in den höheren Schwierigkeitsgraden ändert sich an der gegnerischen KI nicht viel, da hier lediglich die Streckenführung anders ist. Absolute Highlights bei *Downforce* sind jedoch die Grafik und der Sound.

JEAN-REINER JUNG

ROMANTIK Im Sonnenuntergang sah ich seinen Auspuff.

AUSZEIT IN TOKIO Kein Gegner in Sicht. Da machen wir mal Pause.

MEIN FAZIT GUT

Jean-Reiner Jung
will intelligente Gegner.

Hey, das Entwickler-Team von Titus hat da ja mal wirklich fast alles richtig gemacht. Die Grafik ist schnell und flüssig. Der Sound rockt wirklich ungemein und die Strecken sind gut durchdacht. Aber warum hat man nur so ein paar Alibi-Fahrer auf die Strecke gesetzt? In einem richtigen Rennspiel möchte ich harte Duelle mit der Konkurrenz ausstehen und nicht einsam an der Spitze vor mich hingurken. Hätte man sich hier mehr Mühe gegeben, wäre *Downforce* ein echter Rennspiel-Hit geworden.

TEST
DOWNFORCE

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Passwort
Schwierigkeit:	Leicht
Umfang:	6 Strecken
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.vid.de**

Hersteller	Termin
Virgin	**Mai**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 50,-	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
85%	79%	69%	**76%**

„Technisch tolles Rennspiel, das für abgebrühte Raser jedoch zu leicht ist."

TEST PRO TENNIS – WTA TOUR

Pro Tennis – WTA Tour

Das erste Tennisgame für den GBA. Spiel, Satz und **Sieg** für Konami?

Während der Turnier-Modus und die unterschiedlichen Platzbeläge mit Auswirkungen auf die Ballphysik sowie das solide Gameplay überzeugen können, enttäuscht die Atmosphäre. Die Zuschauer klatschen auch nach einem spektakulären Ballwechsel, als ob sie gerade am Einschlafen wären, die Musik ist nur zum Abschalten gut und die Animationen der Spieler beim Jubeln oder bei einem Fehlschlag sehen immer gleich aus. Die Steuerung kommt mit zwei Knöpfen aus, wobei alle wesentlichen Schläge enthalten sind. Dennoch will sich zu keinem Zeitpunkt das geniale Spielgefühl des legendären *Jimmy Connors Tennis* auf dem Super Nintendo einstellen.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga
liebt Anna Kournikova.

Emotionen gehören zu einem Sportspiel wie das Salz in die Suppe – und genau hier versagt *Pro Tennis – WTA Tour*. Das Gameplay ist okay, reißt aber niemanden vom Hocker. Wie man es auf dem GBA besser machen könnte, zeigte *Jimmy Connors Tennis* auf dem technisch ähnlich starken SNES.

TEST
PRO TENNIS – WTA TOUR

Genre:	Sport
Spieler:	1-4
Link-Modus:	1 Modul
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	10 Austragungsorte
Sprache:	Englisch

Internet: **www.konami.com**

Hersteller	Termin
Konami	**Juni**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 50,-	**Ohne Angabe**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

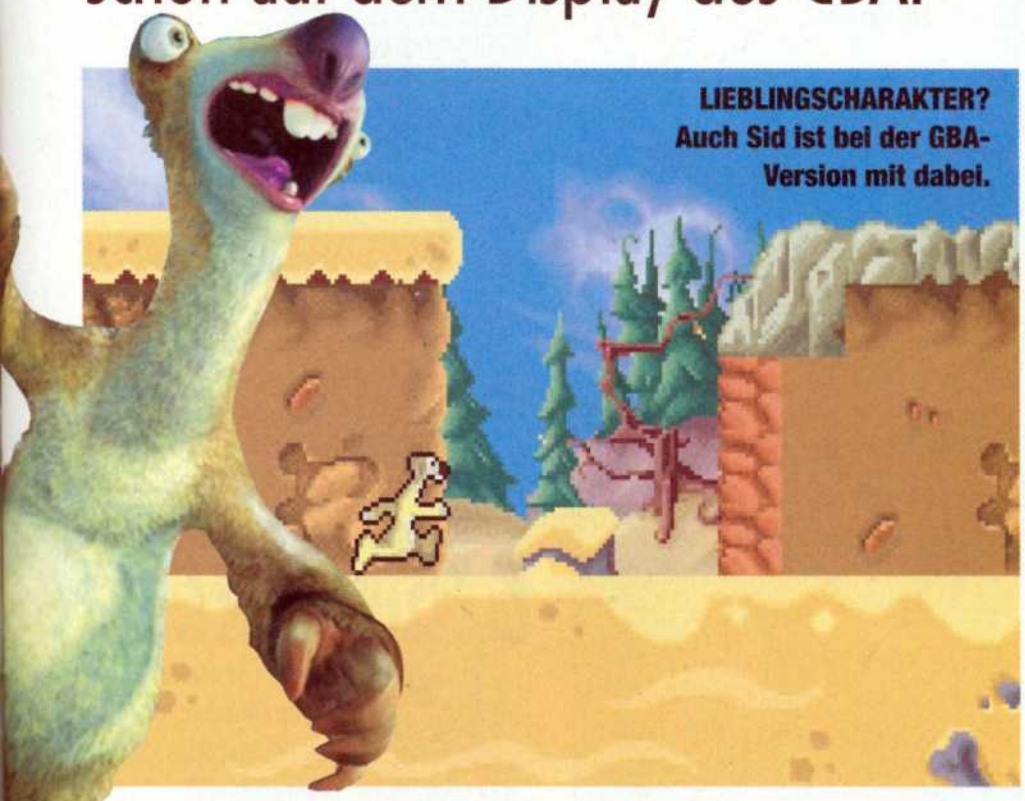
GRAFIK	SOUND	SPASS	
71%	65%	74%	**73%**

„Solide, aber emotionsarme Tennissimulation! **Mangels Alternativen** empfehlenswert!“

GAME BOY ADVANCE

Ice Age

Eben noch im Kino und jetzt schon auf dem Display des GBA.



Spiele nach einer Film-Lizenz werden selten gut. Im Fall von *Ice Age* ist ein durchschnittliches Jump&Run-Vergnügen dabei herausgekommen. Ihr steuert entweder Mammut Manfred oder Faultier Sid durch zehn Levels. Als Energie dienen euch Nüsse, die ihr aufsammeln müsst. Leider gestaltet sich das Spiel trotz der unterschiedlichen Levels nicht allzu abwechslungsreich. Faire Checkpoints und ein einfaches Passwortsystem machen *Ice Age* zu einem netten Spiel für zwischendurch.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT **OK**

Fabian Sluga geht lieber ins Kino.

Während die Kinoversion pure Unterhaltung bietet, stellt sich bei der GBA-Version rasch Langeweile ein. Keine neuen Ideen, die durchschnittliche Technik und ein geringer Umfang lassen das Spiel schnell im Schrank verschwinden. Für jüngere Spieler ist *Ice Age* aber durchaus eine Herausforderung.

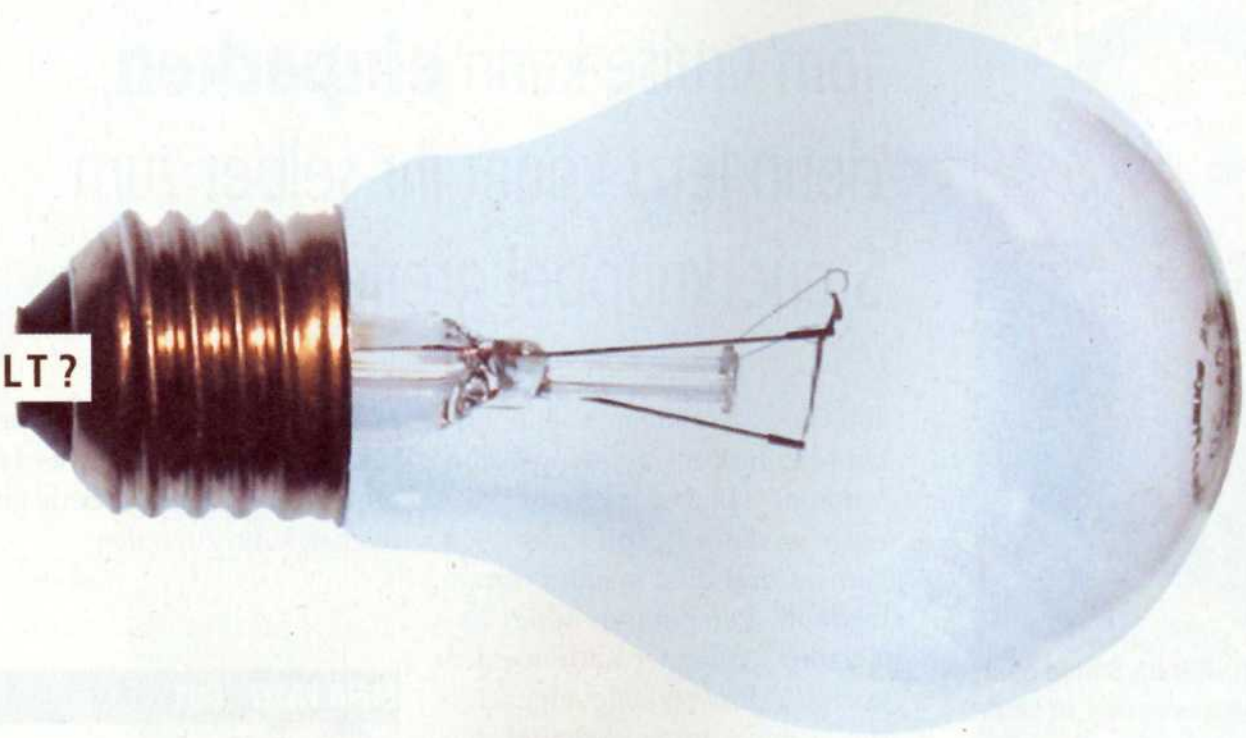
TEST
ICE AGE

Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Passwort
Schwierigkeit:	Leicht
Umfang:	10 Levels
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.ubisoft.de
Hersteller: Ubi Soft	Termin: 25. April
Preis: € 49,95	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Besonderheiten: Keine	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
70%	68%	69%	**69%**

„Leicht verdauliche Jump&Run-Kost mit **geringem Wiederspielwert**“



THQ

Hot Potato!

Endlich gehen auch europäische GBA-Spieler auf **Kartoffeljagd**.

Fette Alien-Kartoffeln aus den Tiefen des Alls versperren die Straßen der Erde. Ihr schwingt euch nun hinter das Lenkrad eines Busses, der mit roten und blauen Exemplaren der knuffigen Knollen beladen ist, und müsst die Straßen wieder freiräumen. Per Knopfdruck feuert ihr eure Ladung ab – treffen sich gleichfarbige Space-Kartoffeln, lösen sie sich auf und geben den Weg frei. Ansonsten liegt eine Alien-Knolle mehr auf dem Asphalt, was das Durchkommen angesichts des erbarmungslos fortschreitenden Scrollings erheblich erschwert. *Hot Potato!* ist ein abgefahrener Mix aus Geschicklichkeits- und Shooter-Elementen!

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga wird zum Bauern.

Hot Potato! ist ein gelungenes und vor allem witziges Spiel, das sich leicht an *Tetris* orientiert. Die witzigen Animationsstufen der außerirdischen Belagerer gefallen und ihr werdet die Knollen sofort ins Herz schließen. Der fehlende Mehrspielermodus trübt den soliden Eindruck der Kartoffelhatz – ansonsten hätte *Hot Potato!* mehr Punkte abgestaubt.

TEST

HOT POTATO!

Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	14 Level
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller	Termin
Ubi Soft	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 50,-	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
79%	71%	77%	**78%**

„Endlich einmal **frisches Gemüse** im Kampf gegen das Tetris-Einerlei!“

Top Gun – Firestorm Advance

Tom Cruise kann **einpacken**, denn jetzt könnt ihr selber zum Steuerknüppel greifen.

Top Gun – Firestorm ist eine 1:1-Umsetzung der Game-Boy-Color-Version. Hierbei schwingt ihr euch in das Cockpit einer F-14 Tomcat und düst in einer isometrischen Perspektive über das Gelände. Auf einer Karte werden euch die Einsatzziele angezeigt, die lauten können: Schaltet den Flugzeugträger aus oder eliminiert die angreifenden Migs. Hierzu stehen euch vier verschiedene Waffen (z. B. Maschinengewehr und Luft-Luft-Raketen) zur Verfügung. Die Grafiken sind recht schick, insbesondere das Wasser sieht klasse aus. Der Sound ist solide, reißt aber keine Bäume aus. Spielerisch gestalten sich die Missionen in *Top Gun – Firestorm* trotz der abwechslungsreichen Ziele meist etwas langatmig. Wem die *Strike*-Serie gefallen hat, kann zugreifen.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga hebt ab.

Die gute Optik kann nicht über die spielerischen Längen hinwegtäuschen. Wer aber auf Flugzeug-Action steht oder die *Strike*-Serie von EA mag, sollte einmal mit *Top Gun – Firestorm Advance* durchstarten.

TEST

TOP GUN

Genre:	Action
Spieler:	2
Link-Modus:	2 Module
Speichern:	Passwort
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	12 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.virgininteractive.com**

Hersteller	Termin
Virgin	**Juni**
Preis	USK-Freigabe
€ 54,95	**Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

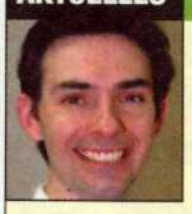
GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
77%	70%	76%	**75%**

„Solide Flugzeugaction mit hübscher Grafik. Teilweise etwas zu langatmig geraten.“

IMPORT NEWS

AKTUELLES **AUS JAPAN**



Warren Harrod berichtet.

Sega Game Jam

Seit Sega ein Third-Party-Hersteller geworden ist, hält das Unternehmen seine eigene Spiele-Messe ab. Die diesjährige Sega Game Jam 2 fand am 30. und 31. März in Tokio statt und wie zu erwarten war, wurden eine ganze Menge Spiele enthüllt. Obwohl Sega aus acht Tochterfirmen besteht, unterstützen bisher nur Amusement Vision (*Virtua Striker 3*, *Super Monkey Ball*) und das Sonic Team (*Sonic Adventure 2 Battle*, *Phantasy Star Online Episode 1 & 2*) den Nintendo GameCube. Auf der Sega Game Jam 2 hat jetzt jedoch auch Sega AM-2 angekündigt, sich verstärkt um den Cube zu kümmern. Seine ersten beiden Titel werden *Beach Spikers* und *Virtua Fighter Quest* sein. Während das Volleyball-Spektakel schon fast fertig ist, erscheint das Adventure-Rollenspiel um die *Virtua Fighter*-Clique erst 2003.

INFO **VERKAUFSCHARTS**

Japan

1.	Doshin the Giant	GameCube
2.	Animal Forest +	GameCube
3.	Rockman EXE 2	GBA
4.	Animal Leader	GameCube
5.	Super Mario Advance 2	GBA

USA

1.	Super Mario World	GBA
2.	Sonic Advance	GBA
3.	Harry Potter	GBA
4.	Super Smash Bros.	GameCube
5.	NBA Street	GameCube

Phantasy Star Online Episode 1 & 2

ONLINE ROLLENSPIEL **Neue Infos zu Segas Online-Rollenspiel**

Über einen Großteil der Neuerungen in der Umsetzung von *Phantasy Star Online* für den GameCube hatten wir ja schon in Ausgabe 01/2002 berichtet. Inzwischen ist auch der endgültige Name des Online-Spektakels durchgesickert: Auf dem GameCube heißt das Spiel jetzt *Phantasy Star Online Episode 1 & 2*. Das bedeutet aber nicht etwa, dass sich zwei Spiele auf der Game-Disc befinden werden. Nein, man möchte vielmehr darauf hinweisen, dass nicht nur die Levels der beiden Dreamcast-Versionen enthalten sein werden, sondern auch vier weitere Welten. Diese tauchen nach den vier Dungeons der DC-Version auf. Wir dürfen uns nun nicht nur auf einen Dschungel-Level und einen Küstenstreifen freuen, sondern auch auf einen Berg- und einen Palast-Level, wo sich neue Gegner aufhalten werden, von denen einige sogar eine Tarnvorrichtung besitzen. Für *Phantasy Star Online*-Veteranen ist es vielleicht noch recht nützlich zu erfahren, dass man auf einer MemoryCard nun vier Charaktere abspeichern kann. Ein Bangen um Speicherplatz wie bei der Dreamcast-Version ist nun nicht mehr gegeben.
(jrj)

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.co.jp
Termin: 3. Quartal

DER GREIF Ein neuer Endgegner möchte am Ende der Dschungel-Welt vermöbelt werden.

GODZILLA VS. MECHA-GODZILLA Das Duell der ungleichen Brüder ist ein Schrecken für die Stadtverwaltung.

STADTBILDPFLEGER AUFGEPASST! Mit diesen beiden Monstern bekommen Sie eine verkehrsberuhigte Innenstadt.

Godzilla: Destroy all Monsters Melee

BEAT 'EM UP **Der König der Monster kloppt auf dem Cube.**

Von seinen Fans wird er mit einem kleinen Augenzwinkern als der König der Monster bezeichnet. Seine Feinde bezeichnen ihn lieber als Warnung vor absolutem Japan-Trash. Wie auch immer: Das fiese Monster aus Japan macht sich jetzt bereit, auf dem GameCube gehörig rumzustampfen. In seinem ersten Spiel geht es darum, den Kampf gegen die miesesten Monster aufzunehmen, die die japanischen Filmemacher jemals ersonnen haben. So steht dem Godzilla-Fan ein Wiedersehen mit dem dreiköpfigen König Gidorra, dem blank polierten Mecha-Godzilla und dem bunten Weltraummonster Gigan bevor. *Godzilla: Destroy all Monsters Melee* ist übrigens ein sehr dreister *Super Smash Bros. Melee*-Klon. Wie im Vorbild können sich bis zu vier Spieler gleichzeitig kloppen. Nur dass es euch nun erlaubt ist, ganze Großstädte nebenbei in Schutt und Asche zu legen. Unser Japan-Trash-Fan Jean ist schon ganz hibbelig vor Vorfreude und kann es schon gar nicht mehr bis zum vierten Quartal abwarten. **(jrj)**

Hersteller: Infogrames
Internet: www.infogrames.com
Termin: 4. Quartal

Beach Spikers

SPORT **Als Einzelkämpfer in der Volleyball-Mannschaft**

Beach Spikers ist ein realistisches Beachvolleyball-Spiel, das im letzten Jahr sehr erfolgreich in Japans Spielhallen lief. Die angekündigte GameCube-Version wird nicht nur eine einfache Konvertierung des Spielautomaten sein, sondern viele verschiedene neue Features und neue Areale zur Verfügung stellen. So gibt es auf dem GameCube anstelle der 16 Mannschaften nun gleich 32 Teams und außerdem wird ein neuer World-Tour- und Tutorial-Modus geboten. Darüber hinaus könnt ihr euch euren eigenen Spieler zusammenbasteln. *Beach Spiker* kann von vier Spielern gespielt werden und wird in Japan im Sommer pünktlich zum Beachvolleyball-Saisonanfang auf den Markt kommen. Auf der Sega Game Jam 2 zeigte Segas Mastermind Yu Suzuki eine sehr frühe Version des Spiels. **(wh)**

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.co.jp
Termin: 3. Quartal

VIER SPIELER Auf geht's! Ich will einen Schmetterball sehen.

INFO **ERSCHEINT DEMNÄCHST**

Japan

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Electric Blocks	11. April
Luna – Legend	12. April
I Love Teddy	19. April
Sheep's Feelings	19. April

Erscheint demnächst

World Soccer Winning Eleven	25. April
Advance GT 2	26. April
Rockman Zero	26. April
Initial D Another Stage	26. April
Beautiful Princess	26. April
Talking Parakeet Club	26. April
Konami Arcade Game Collection	2. Mai
Motor-Cross Maniacs Advance	2. Mai
Tottoko Hamtarou 3	31. Mai
Black Matrix Zero	Mai
Castlevania	6. Juni
Family Tennis Advance	14. Juni
Woody Woodpecker	2. Quartal
The Pinball of the Dead	2. Quartal
Let's Create a Baseball Team Adv.	2. Quartal
Bat Land	2. Quartal
Luna Blaze	2. Quartal
Boulder Dash	2. Quartal
Tetris World	2. Quartal
Egomania	3. Quartal
Crazy Chase	3. Quartal
Sabre Wolf	3. Quartal
Bubble Bobble Old & New	3. Quartal
Golden Sun 2	3. Quartal
Legendary Starfi	3. Quartal

NINTENDO GAME CUBE

Erscheint demnächst

Bloody Roar Extreme	25. April
Rune	25. April
2002 FIFA World Cup	2. Mai
Bomberman Generations	27. Juni
Super Mario Sunshine	19. Juli
MUTSU	Juli
Zoids Versus	3. Quartal
Gold Star Mountain	3. Quartal
Muscle Man 2nd Generation	3. Quartal
Eternal Darkness	3. Quartal
Batman Tomorrow	3. Quartal
Kirby's Tilt & Tumble 2	3. Quartal
Beach Spikers	3. Quartal
Phantasy Star Online Ep. 1 & 2	3. Quartal

USA

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen

Blender Bros.	12. April
Little League Baseball	15. April
Breath of Fire II	15. April
Spider-Man	17. April
All-Star Baseball 2K3	18. April

Erscheint demnächst

Top Gun	29. April
Mega Man Battle Network 2	5. Mai

NINTENDO GAME CUBE

Zuletzt erschienen

Burnout	15. April
Spider-Man	16. April

Erscheint demnächst

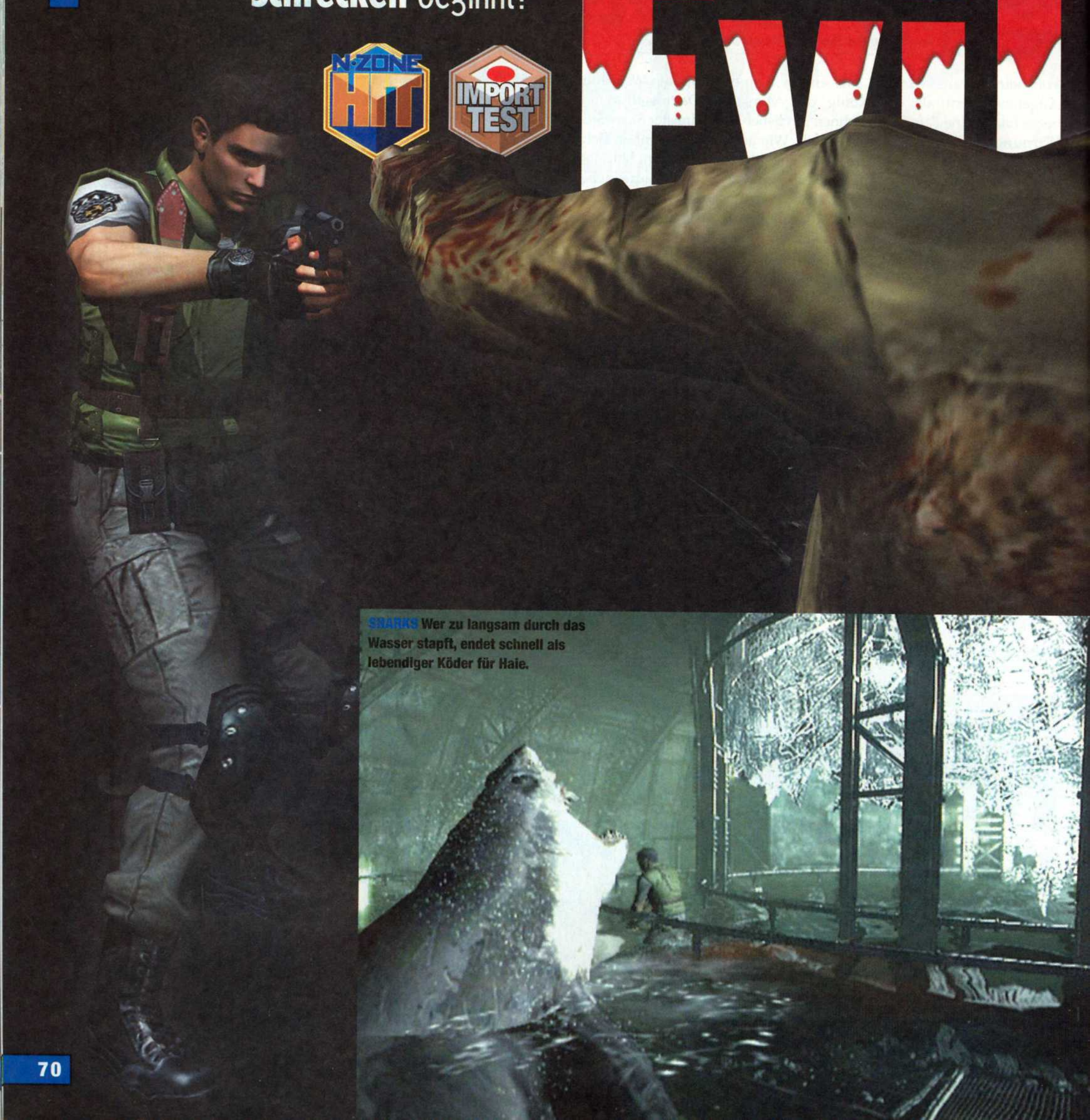
Zoo Cube	13. Mai

Resident Evil

Das Warten hat ein Ende – der **Schrecken** beginnt!

N-ZONE HIT

IMPORT TEST



SHARKS Wer zu langsam durch das Wasser stapft, endet schnell als lebendiger Köder für Haie.

Eigentlich wollte die Eliteeinheit der S.T.A.R.S.-Truppe nur die ebenso rätselhaften wie grausamen Morde im ehemals beschaulichen Städtchen Raccoon City aufklären. Doch was dort auf die Soldaten lauert, lässt jeden Horrorstreifen alt aussehen. Nachdem sich ein Teil der Gruppe nach einem Angriff verwester Killerköter in ein abgelegenes Landhaus retten konnte, teilt man sich dort auf, um die anscheinend verwaiste Villa genauer unter die Lupe zu nehmen.

EIN ZOMBIE HÄNGT AM GLOCKENSEIL

Nach dem superben, nicht mit Schockerszenen sparenden Intro müsst ihr eine Entscheidung treffen, die das restliche Spielgeschehen maßgeblich beeinflusst. Es gilt nämlich, sich zwischen Chris Redfield und Jill Valentine zu entscheiden. Chris hat im Kampf gegen die Monstren bessere Karten, dafür kann er nur maximal sechs Gegenstände mit sich führen. Jill dagegen hat Platz für acht Items, außerdem ist sie sehr versiert mit dem Dietrich, was bei Türen und Schubladen natürlich hilfreich ist. Hat man sich für einen Charakter entschieden, beginnt die schaurige Entdeckungstour im riesigen Landsitz. Anfangs muss man sich seiner Haut noch mit einem Kampfmesser oder einer Pistole erwehren, später nimmt man die Gestalten mit einer Schrotflinte, einem Maschinengewehr, einer Magnum oder einem Flammenwerfer aufs Korn. Bereits bei den ersten Angriffen der Untoten zeigt sich, dass der Schwierigkeitsgrad im Vergleich zu der Ur-Fassung ordentlich zugelegt hat. Die Mutanten sind deutlich widerstandsfähiger als vorher. Zum Glück gibt's neben den altbekannten Medizinrationen auch die guten alten Heilkräuter, die gemixt werden können. Dies wird vor allem dann wichtig, wenn man durch den Biss einer Spinne oder einer Schlange vergiftet worden ist.

RÄTSELSPASS?

Als ob die Begegnungen mit den widerlichen Genversuchen die Nerven nicht schon genug beanspruchten, sind rund um und im Landhaus auch wieder jede Menge Rätsel zu knacken. Von simplen Puzzles über die typische Verschiebeaufgabe bis hin zu der richtigen Interpretation von Gemälden ist alles vertreten, was der *Resident Evil*-Veteran kennt. Auch das altbekannte „Nimm einen Gegenstand hier weg und setze ihn an anderer Stelle ein" darf natürlich nicht fehlen. Zur Belohnung gibt es neue Wummen oder Munition, meistens sind es aber Schlüssel, mit deren Hilfe bislang verschlossene Türen ihre Geheimnisse preisgeben. Hinter einigen Türen lauern fiese Bossgegner, die einem das Blut in den Adern gefrieren lassen. Wenn euch eine gigantische Schlange in den Würgegriff nimmt, riesige

EKLIGE LADY Wozu zu viele Schönheitsoperationen führen können, sieht man an der Dame links.

RIESEN-REPTIL Genau wie in der Ur-Fassung hat die gigantische Schlange zwei Auftritte.

VOLLTREFFER Die Hunter sind gefährlich und am besten mit der Schrotflinte unschädlich zu machen.

DUO INFERNALE Jill Valentine kann auf die Hilfe von Barry Burton setzen.

BEDROHUNG Jill setzt sich anfangs nur mit einer Pistole zur Wehr.

BLATTSCHUSS Schnelle Zombies mit fiesen Klauen sollte man gleich aufs Korn nehmen.

INFO **DEFENSIV-WAFFEN**

Angriff ist die beste Verteidigung

Zusätzlich zu den normalen Waffen stehen den Söldnern nun auch Defensivwaffen zur Verfügung.

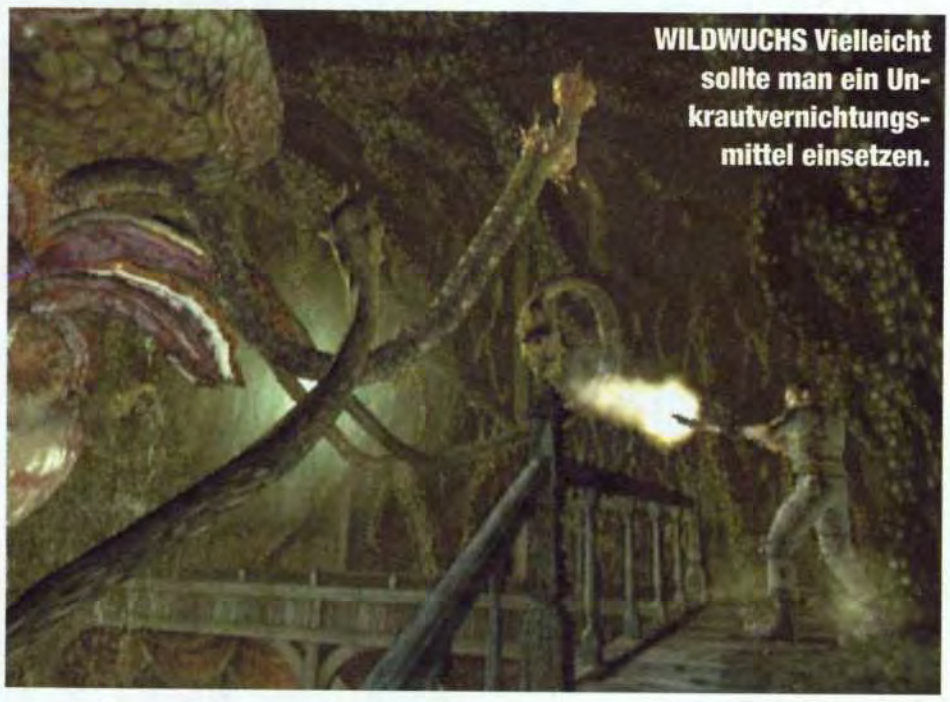
Ihr kennt sicherlich alle das umfangreiche Waffenarsenal, mit dem sich die S.T.A.R.S-Sondereinheit die ekligen Mutationen vom Leib gehalten hat. Da gibt es unter anderem Pistolen, Gewehre, Raketen- und Flammenwerfer. Bei der GameCube-Version gibt es nun zusätzlich bestimmte Waffen, die ausschließlich zur Verteidigung in ausweglosen Situationen eingesetzt werden können. Jill oder Chris finden im Laufe ihrer Entdeckungsreise Messer oder Granaten. Diese nehmen glücklicherweise keinen Platz im spärlichen Inventory weg. Befindet man sich mit einem Monster im Clinch, kommen diese Waffen automatisch zum Einsatz. Während der Untote bei der Granate gleich den Kopf verliert, bleibt er nach dem Messerstoß zumindest so lange außer Gefecht, dass man bequem fliehen oder nachladen kann.

1. GLEICH KNALLT'S! **Besser kann man die Granate eigentlich nicht platzieren. Nun sollte man sich schleunigst entfernen.**
2. NOTWEHR **Stößt man dem Zombie das Messer in den Schädel, hat man genug Zeit zum Abhauen oder Nachladen.**

Killerhaie nach euch schnappen oder eine mutierte Zimmerpflanze mit ihren Tentakeln nach euch greift, geht der Pulsschlag schneller. Neben berühmt-berüchtigten Gegnern wie dem Rabenschwarm, den bissigen Hunden oder den brandgefährlichen Huntern wankt ab und zu auch die eine oder andere neue Mutation durch die Areale des Horroranwesens.

SCHAURIG-SCHÖNE GRAFIKBOMBE

Dank einer durchdachten Controller-Belegung leitet man die Protagonisten schnell sicher durch das Horrorhaus. Lediglich die Steuerung per Analogstick erweist sich als schwammig, daher sollte man schnell auf das digitale Steuerkreuz umsteigen. Mit A werden Dinge untersucht oder Waffen ausgelöst, die man mit der Schultertaste in Anschlag bringt. Die B-Taste dient zum Laufen – eine Funktion, die man im Verlauf des Spiels ebenso zu schätzen lernt wie die Möglichkeit, den Charakter per C-Stick auf dem Absatz kehrtmachen zu lassen. Gerade bei überraschenden Attacken und Kämpfen gegen die Bossgegner ist dieses Manöver überlebenswichtig. Neuheiten sucht man beim Gameplay mit Ausnahme der Defensivwaffen (siehe Extrakasten) ebenso vergeblich



WILDWUCHS Vielleicht sollte man ein Unkrautvernichtungsmittel einsetzen.

FLAMBIERT Die Riesenspinne und ihre Kinder kann man mit dem Flammenwerfer rösten.

UMZUG? Das berühmte Möbelrücken gehört auch in der GC-Fassung zu einigen Rätseln.

FREIGANG Eines der neuen Areale ist der Friedhof hinter dem Landhaus.

wie beim Verwalten der Spielstände und Gegenstände. Noch immer werden nutzlose Dinge in einer Truhe verstaut und Spielstände bei der Schreibmaschine gespeichert – ein Farbband vorausgesetzt. In grafischer Hinsicht dagegen hat sich seit 1996 einiges getan. Die tollen Hintergründe strotzen nur so vor grafischen Details. Abgerissene Tapeten, Wasserlachen, fein ausgearbeitete antike Holzmöbel: Die Liste ließe sich endlos fortsetzen. Nie zuvor sind die S.T.A.R.S.-Soldaten durch schönere Render-Umgebungen marschiert. Gekrönt wird das Ganze durch geniale Spiegel- und Lichteffekte. Die Protagonisten spiegeln sich in Pfützen und Fensterscheiben und werfen ebenso wie Monster und Gegenstände physikalisch korrekte Schatten. Zusammen mit der bedrohlichen Musikuntermalung und den gierigen Schmatzgeräuschen der Zombies kommt echte Gänsehautatmosphäre auf.

JENS QUENTIN

IMPORT-TEST
RESIDENT EVIL

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 8 Blöcke
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	Groß

Internet: **www.bio-h.com**

Sprache **Japan./Engl.**	Störfaktor Sprache **Mittel**
Hersteller **Capcom**	Europa-Termin **Sommer**

Besonderheiten:
Inklusive Memory Card
2 Game Discs

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
90%	83%	86%	**88%**

IMPORT JAPAN

„Trotz antiquierten Gameplays bietet *Resident Evil* auch auf dem GameCube **Horror der Extraklasse.“**

MEIN FAZIT SEHR GUT

Jens Quentin
mag Splatterfilme.

Genialer Gruselschocker oder monströse Mogelpackung? Während einem bei den ganzen grafischen Finessen die Augen übergehen, fragt man sich gleichzeitig, ob die Entwickler nicht lieber den einen oder anderen Effekt hätten einsparen und stattdessen das altbackene Gameplay von 1996 hätten renovieren sollen. Die hölzernen Animationen der Helden sind ebenso wenig zeitgemäß wie das angestaubte Kampfsystem. Für eingefleischte *RE*-Fans halten sich die Überraschungsmomente in Grenzen, da die Monster teilweise zur selben Zeit an derselben Stelle ins Bild springen wie damals. Die eine oder andere neue Kreatur hätte der GC-Version ebenfalls gut getan, auch wenn die bekannten Mutanten wirklich grandios ins Szene gesetzt werden. Genug gemeckert! Wer den Vorgänger nicht kennt und derbe Splatterszenen verträgt, bekommt ein grafisch superbes Horrorspektakel vom Feinsten geboten.

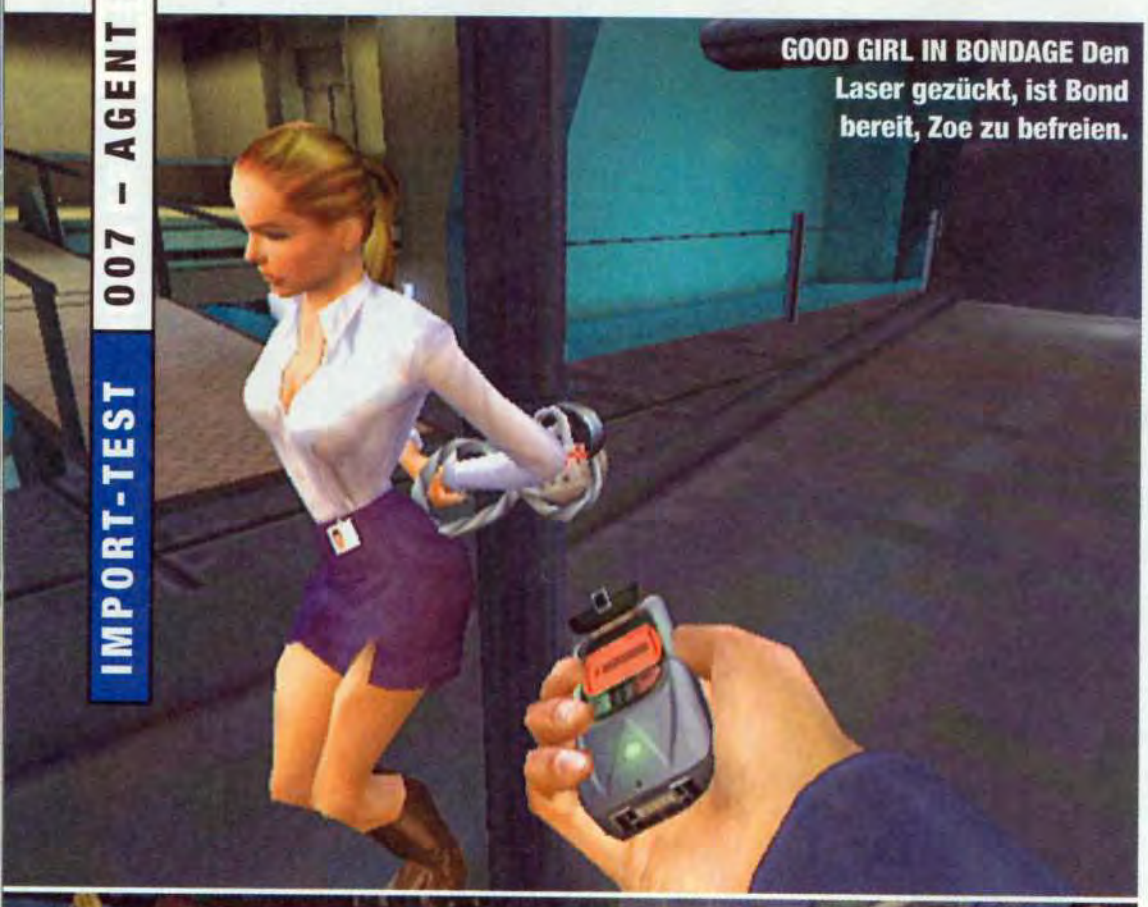
INFO GEWUSST WIE

Woran erkennt man einen Zombie?

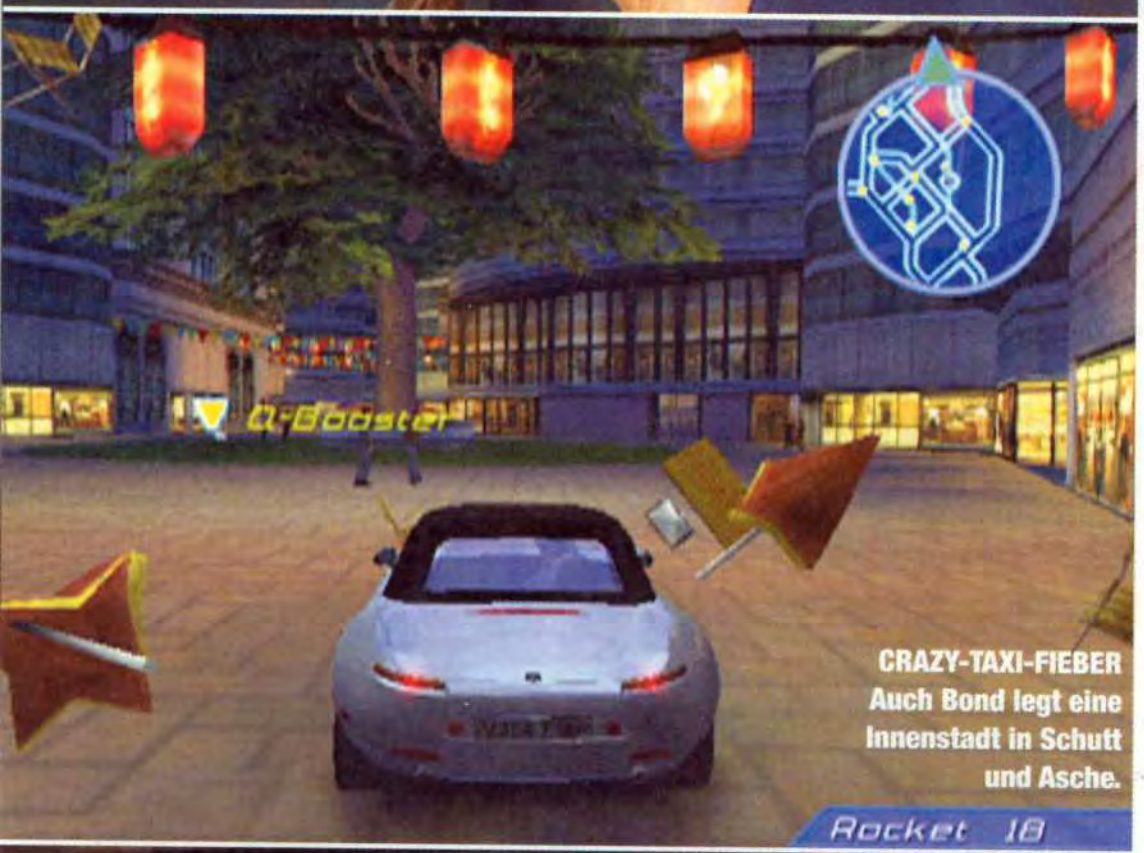
Hier die zehn besten Hinweise, um einen verwesenden Menschenfresser in deiner Nachbarschaft ausfindig zu machen. Also aufgepasst!

10. Beim Essen schmatzt er so laut, dass man es noch drei Häuser weiter hört.
9. Trotz teurem After-Shave und Eau de Cologne umgibt ihn ein seltsam fauliger Modergeruch.
8. Er sucht auf der Speisekarte des Nobelrestaurants „Gebratene Menschenschenkel“.
7. Statt dir zur Begrüßung die Hand zu reichen, legt er seine Arme fest um deinen Hals.
6. Bei einem Spaziergang dauert es ewig, bis er in seinem torkelnden Schlurfgang hinterherkommt.
5. Seine Mikrowelle ist so groß, dass bequem ein ganzer Mensch reinpasst.
4. Am Flughafen kommt er unbehelligt durch jede Kontrolle, da ihn niemand abtasten möchte.
3. Er hat die Augen seines Vaters – und zwar in der Hand!
2. Beim Spielen von *Resident Evil* weint er jedes Mal bitterlich, wenn ein Zombie dahinsiecht.
1. Nach einem Zungenkuss behält er die Zunge.

007 – Agent under Fire



GOOD GIRL IN BONDAGE Den Laser gezückt, ist Bond bereit, Zoe zu befreien.



CRAZY-TAXI-FIEBER Auch Bond legt eine Innenstadt in Schutt und Asche.

IM ANGESICHT DES TODES Der Wachmann macht es nicht mehr lange.

Wenn die Welt am **Abgrund** steht, kann man sich immer noch auf eine Nummer verlassen: 007!

Übel gelaunte Superschurken, hinreißende Frauen und ein leckerer Wodka-Martini (geschüttelt, nicht gerührt): Als Mann kann man James Bond eigentlich nur beneiden. Bevor der neue Bond-Film in die Kinos kommt, kommen wir jetzt schon in den Genuss eines neuen Abenteuers um den Superagenten Ihrer Majestät. Ihr schlüpft in die Haut von 007 und dürft gleich in der ersten Mission die bildhübsche CIA-Spionin Zoe Nightshade aus den Fängen des zwielichtigen Großindustriellen Nigel Bloch befreien. Was als Standard-Rettungsmission beginnt, entfaltet sich aber – wie bei einem James-Bond-Titel nicht anders zu erwarten – zu einem dramatischen Abenteuer, bei dem es mal wieder um die Zukunft der Welt geht. Meistens steuert ihr 007 aus der Ego-Perspektive und greift nicht nur auf ein reichhaltiges Waffenarsenal, sondern auch auf viele kleine Goodies aus der Abteilung Q zurück. Von der Hakenkralle über den Dekodierungscomputer bis zur Röntgenbrille ist alles dabei, was das Agentenherz höher schlagen und Bösewichter erzittern lässt. Das Spiel verlässt sich nicht nur auf die guten Shooter-Levels, sondern ihr dürft auch alle paar Missionen hinter dem Lenkrad eines aufgemotzten Vehikels Platz nehmen und die Extrawaffen sprechen lassen. *007 – Agent under Fire* erschien bereits vor einiger Zeit für die PlayStation 2 und es ist eigentlich sehr schade, dass sich die beiden Fassungen ähneln wie eine Walther PPK der anderen. Hier hätte man sicherlich noch einiges rausholen können. Dafür ist die Steuerung mit dem GameCube-Joypad erstaunlich gut gelungen.

JEAN-REINER JUNG

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Jean-Reiner Jung
will die Weltherrschaft.

Als alter Bond-Fan kann ich nur sagen: „Hut ab, Electronic Arts!" Die Entwickler haben sich im Vorfeld wohl in einer Mördersitzung alle Filme angesehen und dann die besten Ideen zu einer neuen Story zusammengestrickt. Dieses Konzept geht voll und ganz auf und schlägt sogar so manches langatmige Filmvorbild. Solltet ihr euch zu den bekennenden Fans des englischen Geheimagenten zählen, dürft ihr der Gesamtwertung gerne noch fünf Prozent hinzuaddieren.

IMPORT-TEST
007 – AGENT UNDER FIRE

Genre:	**Action**
Spieler:	**1**
Speichern:	**Memory Card, 3 Blöcke**
Schwierigkeit:	**Mittel**
Umfang:	**12 Levels**

Internet: **007.ea.com**

Sprache **Englisch**	Störfaktor Sprache **Mittel**
Hersteller **Electronic Arts**	Europa-Termin **Noch nicht bekannt**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
80%	81%	84%	**83%**

IMPORT USA

„Etwas zu kurzes, aber sehr **stimmungsvolles** Bond-Abenteuer. Ein Muss für Fans!"

ZEITLUPE Geratet ihr in den Scheinwerfer, könnt ihr Matrix-mäßig Tore schießen.

GOLDIG Dieser goldene Spieler ist per Special getunt.

Sega Soccer Slam

Fair Play, was ist das? Bei Sega Soccer Slam geht's richtig zur Sache!

Dein Stürmer rast auf das gegnerische Tor zu, kein Abwehrspieler ist weit und breit zu sehen. Ich aktiviere den Turbo und drücke anschließend die Schusstaste. Mein Spieler lädt sich auf und holt zum Schuss aus – das sieht gut aus, der gegnerische Torhüter scheint gerade ein Mittagsschläfchen zu halten. Gehässig grinsend sitze ich in voller Vorfreude auf meiner Trainerbank, als plötzlich ein Verteidiger wie aus dem Nichts auf meinen Stürmer zurauscht und ihn mit einem mächtigen Aufwärtshaken zu Boden schickt. Doch kein Pfiff ertönt – wir sind hier bei *Sega Soccer Slam*, wo es keine Schiedsrichter gibt und alles erlaubt ist. Treten, schlagen, über den Haufen rennen und, ach ja, ein wenig Fußball spielen.

Wer das gute, alte *Speedball* mochte, dürfte bei *Sega Soccer Slam* seine Freude haben. Während Segas Action-Fußball insbesondere im Mehrspielermodus eine wahre Granate ist, kann auch der Einspielermodus überzeugen. Hier könnt ihr z. B. im Quest-Modus in einer Liga spielen oder an Challenges teilnehmen, um Steuerfinessen zu erlernen, was im Verlauf des Spiels gegen immer stärkere Gegner auch notwendig ist. Auch könnt ihr in einem Shop Fähigkeiten (z. B. stärkeren Schuss, höhere Geschwindigkeit) für eure Spieler erwerben. Die Grafik gefällt, insbesondere die Animationen der Spieler können begeistern. Auch beim Sound klotzte Sega ran und spendierte jedem Spieler eine eigene Sprachausgabe und individuelle Musik. So begleiten beispielsweise den Schotten Angus bei Jubelstürmen nach einem Tor Dudelsackklänge.

FABIAN SLUGA

UND ACTION Im Mehrspielermodus leidet schon mal die Übersichtlichkeit.

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
macht die Blutgrätsche.

Sega Soccer Slam ist ein fantastisches Spiel – aber nur für kurze Zeit. Dann weiß man, wie man die Tore schießt, und hat sämtliche witzigen Animationen der Spieler gesehen sowie alles freigespielt. Anschließend verstaubt *Sega Soccer Slam* erst einmal im Schrank, bis der nächste Kumpel vorbeischaut und wieder die Post abgeht.

IMPORT-TEST
SEGA SOCCER SLAM

Genre:	Action
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 5 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	5 Spielmodi
Internet: **www.sega.com**	
Sprache **Englisch**	Störfaktor Sprache **Gering**
Hersteller **Sega**	Europa-Termin **Nicht bekannt**
Besonderheiten: **Keine**	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
81%	82%	84%	**82%**

IMPORT USA

„Actionreiches Gebolze, das **im Mehrspielermodus zur Höchstform** aufläuft"

HARDWARE

GameCube Controller

CONTROLLER An dieser Referenz muss sich die Konkurrenz messen.

Man sollte ihn zumindest mal erwähnt haben. Der Standard-Controller von Nintendo liegt bekanntermaßen bereits der Konsole bei und kann natürlich auch nachgekauft werden. Und um es gleich zu sagen: Das gute Stück ist der beste Controller, der mir jemals untergekommen ist. Die Knöpfe sind wunderbar zu erreichen und selbst die Schultertasten liegen sofort fest in der Hand und schreien geradezu danach, gedrückt zu werden. In der Zukunft wird es die Konkurrenz nicht gerade leicht haben, denn Nintendo legt mit diesem Controller die Messlatte sehr hoch. Dennoch werden wir an einen Controller nur einen Hitstempel vergeben, wenn es ein Hersteller schafft, etwas Ebenbürtiges oder sogar etwas Besseres auf die Beine zu stellen. **(jrj)**

REFERENZ Das Original ist zurzeit am besten.

TEST
GAMECUBE CONTROLLER

Hersteller:	Nintendo
Typ:	Controller
Termin:	Anfang Mai
Preis:	Ca. € 40,-

Extras:
Keine

Design:	SEHR GUT
Verarbeitung:	SEHR GUT
Handhabung:	SUPER

GESAMTWERTUNG
SUPER

Cube Racing Wheel

LENKRAD Ta-Taaa! Das allererste Lenkrad fährt zum allerersten Hardwaretest ein.

TEST
CUBE RACING WHEEL

Hersteller:	Speed Link
Typ:	Lenkrad
Termin:	Anfang Mai
Preis:	Ca. € 80,-

Extras:
Programmierbare Makros

Design:	SEHR GUT
Verarbeitung:	SEHR GUT
Handhabung:	GUT

GESAMTWERTUNG
GUT

Das erste Lenkrad, das sich bei uns zum Hardware-Test eingefunden hat, hat es leider nicht leicht. Denn bis jetzt gibt es noch keine Spiele, die explizit ein Lenkrad mit Pedalen unterstützen. So nahmen wir erstmal die üblichen Rennspiele und gaben mit den Schultertasten Gas. Das Bedienen der meisten Knöpfe erfordert aber so manche Verrenkung, was man besonders an der ungünstigen Lage der X/Y-Tasten merkt. Ansonsten ist das Cube Racing Wheel solide verarbeitet und auch der Widerstand des Lenkers ist sehr gut gelungen. **(jrj)**

DAS RASER-RAD Sehr guter Widerstand und nette Pedale.

Cube Pad

CONTROLLER Ein Fest für die Sinne

UNFALL IM KLONLABOR Nicht nur der Name ist ähnlich, sondern auch das Design.

Das Cube Pad von Speed Link sieht dem Original-Controller fast zum Verwechseln ähnlich. So ist es auch nicht weiter verwunderlich, dass der Controller fast so gut in der Hand liegt wie das Original von Nintendo. Nörglern könnte höchstens auffallen, dass die Schultertasten schlechter zu erreichen sind. Neben der normalen Version des Pads bietet Speed Link noch die von uns getestete Touch-Edition an. Für einen Aufpreis von 5 Euro bekommt der Kunde das gleiche Pad, nur mit einer griffigeren Oberfläche. Diese fühlt sich sehr nett an und umschmeichelt wahrhaftig die spielenden Hände. Ob das nun einen kleinen Schein mehr wert ist, sollte jeder für sich selber entscheiden. Mir gefällt es ;-) **(jrj)**

TEST
CUBE PAD

Hersteller:	Controller
Typ:	Speed Link
Termin:	Anfang Mai
Preis:	Ca. € 40,-

Extras:
3 Meter langes Kabel, Dauerfeuer

Design:	SEHR GUT
Verarbeitung:	SEHR GUT
Handhabung:	SEHR GUT

GESAMTWERTUNG
SEHR GUT

Cubicon Pad

CONTROLLER Endlich mal was für richtig große Hände!

SIEHT SCHICK AUS Leider ist die Steuerung unter aller Kanone.

Zählt ihr auch zu den Leuten, die drei Coladosen mit einer Hand tragen können? Regt ihr euch auch immer über zu kleine Controller auf? Mad Catz hat euer Flehen gehört und mit dem Cubicon einen Controller entwickelt, der besonders gut in etwas größeren Händen liegt. Zudem sind die Griffe gummiert und geben auch Schweißpranken sehr guten Halt. Die Knöpfe sind alle sehr gut erreichbar und eigentlich hätte der Cubicon ein richtig toller Controller werden können – wenn es da nicht das kleine Problemchen mit dem Analog-Stick und dem zu wackeligen Steuerkreuz gäbe. Der Analog-Stick hat nämlich einen viel zu hohen Widerstand in der Zentralposition. Ein Quäntchen zu viel Druck verreißt bei feinfühligen Spielen sofort die Steuerung. **(jrj)**

TEST
CUBICON PAD

Hersteller:	Controller
Typ:	Mad Catz
Termin:	Anfang Mai
Preis:	Ca. € 25,-

Extras:
Programmierbare Makros

Design:	SUPER
Verarbeitung:	SEHR GUT
Handhabung:	SCHWACH

GESAMTWERTUNG
OK

Analog Controller

CONTROLLER Das hässliche Entlein unter den Controllern.

HÄSSLICH WIE DIE NACHT Aber die Steuerung ist wirklich vorzüglich.

Brrrr, über Geschmack lässt sich ja bekanntlich streiten, aber was uns Big Ben mit dem Analog Controller vorsetzt, steht schon fast im Verdacht, Pupillenkrebs auszulösen. Darüber hinaus macht die Verarbeitung einen recht wackeligen Eindruck. Nach so vielen schlechten Ersteindrücken war ich dann doch sehr überrascht, dass das Teil seine eigentliche Aufgabe vortrefflich meistert. Der Analog-Stick arbeitet punktgenau und die Steuerung bewegt sich fast auf dem Niveau des Original-Controllers. Als günstiges Zusatz-Pad ist dies Pad die ideale Lösung. **(jrj)**

TEST
ANALOG PAD

Hersteller:	Controller
Typ:	Big Ben
Termin:	Anfang Mai
Preis:	Ca. € 20,-

Extras:
Keine

Design:	SCHWACH
Verarbeitung:	SCHWACH
Handhabung:	GUT

GESAMTWERTUNG
GUT

Superpad

CONTROLLER Sehr wagemutiges Design

Mut hat Interact schon. Statt einfach nur das Standard-Pad zu kopieren, hat man sich dazu entschlossen, ein eigenes Controller-Konzept zu verwirklichen. Das Superpad ist um einiges flacher als das Original und bietet dünnere Griffe. Es bedarf schon einer kleinen Eingewöhnungszeit, bis man sich mit dem neuen Handling des Superpads vertraut gemacht hat. Dann läuft aber alles wunderbar. Menschen mit größeren Händen sollten das Pad aber vorher mal begutachten und besonders auf die Erreichbarkeit des Z-Knopfes achten. **(jrj)**

TEST
SUPERPAD

Hersteller:	Controller
Typ:	Interact
Termin:	Anfang Mai
Preis:	Ca. € 30,-

Extras: 2,50 Meter langes Kabel, abschaltbare Rumble-Funktion

Design:	SEHR GUT
Verarbeitung:	GUT
Handhabung:	SEHR GUT

GESAMTWERTU
SEHR GUT

SUPERPAD Eigenwilliges Design und abschaltbare Rumble-Funktion.

LESERBRIEFE

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de

Von Würfeln und Drachenbällen

Ich schreibe schon die zehnte Message an euch und hoffe, dass ihr sie mir diesmal beantwortet: Könnt ihr bitte etwas über *Dragon Ball* (*Z/GT*) berichten. Ich finde *Dragon Ball* nämlich echt krass! Würde es dem GC eigentlich was ausmachen, wenn er im Handgepäck wäre und am Flughafen die Tasche durchleuchtet wird? Ich möchte ihn im Sommer mit in den Urlaub nehmen!

N-ZONE: *Nach runden zehn Messages hast du dir wirklich eine Antwort verdient! Ein Dragon Ball-Game für Game Boy Color wurde für Europa übrigens schon angekündigt. Kommen wir zu deinen Urlaubsbedenken: Deinem GameCube wird es nichts ausmachen, wenn er durchleuchtet wird. Allerdings könnte es dem Cube etwas ausmachen, wenn er in einer Tasche rumkullert, die mehrfach gequetscht, herumgeworfen und auf irgendwelche Gepäck-Fließbänder geknallt wird. So was soll auf Flughäfen nämlich durchaus vorkommen. Wenn du deinen Cube jedoch sicher im Handgepäck verstaust, dann passiert ihm nichts.*

Nico Koehler

Tolle Ideen

Hallo, erst einmal dickes Lob an euer Team. Ihr macht wirklich das beste Heft, das ich kenne. Nun die Fragen: 1. Könntet ihr bitte in diesem Heft einen ausführlichen Test von *Burnout* und *007 Agent im Kreuzfeuer* für GC abdrucken? 2. Kommt vielleicht *Gran Turismo* für GC? Unmöglich wäre es ja nicht, da z. B. auch *Tekken* oder *Crash Bandicoot* für eine Nintendo-Konsole erscheinen. 3. Wie wäre es, wenn an die Stelle vom Poké-Logbuch eine Seite einfach für schön große Sreenshots mit etwas Kommentar kommen würden? 4. Es wäre auch eine gute Idee, einen Kasten mit Antworten auf die meistgestellten Fragen zu machen.

N-ZONE: *Kommen wir gleich zu den Antworten. 1. Geht klar! 2. Tekken und Crash Bandicoot sind aber von Namco bzw. Universal Interactive. Gran Turismo ist von den Entwicklern Polyphony Digital, welche ja quasi zu Sony gehören. Deshalb ist eine GameCube-Fassung sehr unwahrscheinlich. 3. So ähnlich haben wir es ja gemacht. Statt des Logbuchs gibt es jetzt mehr Tests, welche große Screenshots und Kommentare bieten. 4. Dir zuliebe drucken wir hier und jetzt die Top Ten der meistgestellten Fragen ab. Außerdem noch die Antworten, die wir dazu am liebsten abgeben möchten!*

Kann man auch *Dragon Ball*-Spiele auf dem GameCube spielen?
N-ZONE: *Ja, wenn sie für den GameCube erscheinen, dann schon.*

Wann erscheint der GameCube und welche Farben gibt es?
N-ZONE: *Darüber haben wir bereits mehrfach berichtet. Seit Anfang des Jahres gilt: Der GameCube kommt am 3. Mai. Die Farben: Black und Purple!*

Kann der GameCube DVD-Filme abspielen?
N-ZONE: *Da Film-DVDs etwa doppelt so groß sind wie GameCube-Discs, könnte es da vielleicht einige Probleme geben. In Japan erschien aber Panasonics „Q", welcher auch Film-DVDs abspielt.*

Kommt *Super Smash Bros. Melee* auch für das Nintendo 64?
N-ZONE: *Nein! Es erscheint gar nix mehr für das N64!*

Warum testet ihr keine N64-Spiele mehr? Auch in den Kaufhäusern gibt es keine N64-Sachen mehr! Steckt ihr mit denen unter einer Decke?
N-ZONE: *Ja! Wir geben es zu! Wir haben allen Kaufhäusern dieser Welt befohlen, N64-Produkte aus den Regalen zu nehmen. Ein bisschen Schuld trifft aber auch Nintendo und die Spiele-Hersteller, die den Modulschlucker nicht mehr unterstützen.*

Stimmt es, dass der GameCube schlechter ist als Xbox und Play-Station 2?
N-ZONE: *Nein. Der GameCube ist aber auch nicht besser als Xbox und PS2. Technisch ist der Cube zumindest der PS2 überlegen, welche aber auch seit Jahren auf dem Markt ist. Im Endeffekt entscheidet der persönliche Geschmack.*

Soll ich mir *Luigi's Mansion* kaufen oder auf *Super Smash Bros. Melee* warten?
N-ZONE: *Das kommt darauf an, welches Genre du bevorzugst.*

Was kann man in diese MemoryCard-Slots reinstecken, welche sich oberhalb der Controller-Ports befinden?
N-ZONE: *MemoryCards.*

Ich habe euch jetzt schon 5.000 Leserbriefe geschrieben. Beantwortet doch endlich meine wichtigen Fragen!
N-ZONE: *Wir bemühen uns, so viele Leserbriefe wie möglich ins Heft zu packen. Häufig gestellte Fragen wie etwa „Wann kommt der GameCube?" oder „Was ist besser: Pokémon oder Dragon Ball?" können wir nur einmal beantworten.*

Könnt ihr in der nächsten Ausgabe einen *Pokémon Gold*-Players-Guide abdrucken?
N-ZONE: *Leider nicht! Lies doch mal unser Pokémon-Logbuch, welches wir fast ein Jahr lang regelmäßig im Heft hatten. Das war so etwas Ähnliches wie ein Players Guide.*

Jan-Niklas Neelen

Final Fantasy für den Cube?

Ich habe im Internet gelesen, dass Square ein *Final Fantasy*-Spiel für den GameCube entwickeln wird. Ist das offiziell? Oder sind es wieder nur Gerüchte? Und wenn es wahr ist: Wird Square auch noch andere Titel für den GC entwickeln? Das wäre echt toll!
N-ZONE: *Die Sache mit Square und Nintendo ist etwas kompliziert, weil*

niemand so richtig aussprechen will, was Sache ist. Square hat ein eigenes Entwicklungsstudio namens Game Designers Studios gegründet. Das Ganze wird durch Nintendos „Fund Q" unterstützt. Damit sollen vor allem kleinere Entwicklungsstudios gefördert werden, die Titel für Nintendo-Konsolen entwickeln. Laut eines Interviews, das ein japanisches Fachmagazin mit einem Square-Sprecher führte, werden die Game Designers Studios in erster Linie an GBA-Titeln arbeiten und auch über die Link-Fähigkeiten zwischen Handheld und GameCube machen sich die Japaner Gedanken. Auf die Frage hin, ob man auch Games für den Cube entwickle, kam folgende Antwort: „Die Game Designers Studios legen ihr Hauptaugenmerk auf GBA-Entwicklungen. Wir haben uns noch nicht entschieden, irgendwelche GameCube-Projekte zu starten, die nicht vom ‚Fund Q' abgedeckt werden." Im weiteren Verlauf äußerte der Square-Sprecher noch folgenden Satz: „Es gibt momentan keine Pläne, Titel aus der Final-Fantasy-Serie auf dem GameCube zu veröffentlichen. Wie ich bereits erwähnte, wird der Fokus auf GBA-Entwicklungen liegen. Final Fantasy XI wird onlinefähig sein und für PS2 und PC erscheinen. Final Fantasy XII befindet sich in Entwicklung für Sonys PS2 und ansonsten wurde noch gar nichts entschieden." Auch wenn dieser Square-Sprecher sehr viel erzählt hat, handelt es sich hauptsächlich um typische PR-Sprüche, die kaum aussagekräftig sind. Die Hauptaussage ist eigentlich: „Alles ist möglich. Es kommt was für GBA und für GameCube. Abwarten und Tee trinken."

Felix Maucher

Color auf Pocket?

Erst mal ein großes Lob, denn ich finde eure Zeitschrift echt super. Ich habe da mal zwei Fragen: 1. Kann man Game-Boy-Color-Spiele, auf deren Verpackung nicht „Only for Game Boy Color" steht, auch auf dem Game Boy Pocket spielen, ohne dass etwas am Spiel oder am Game Boy kaputt geht? In einer eurer Ausgaben stand ja mal, dass das mit *Pokémon Gold* & *Silber*, welche ja auch Game-Boy-Color-Spiele sind, funktionieren würde.

N-ZONE: *Wenn auf der Verpackung nicht „Only for Game Boy Color" steht, dann kannst du das Modul auch auf dem Game Boy Pocket spielen. Wenn aber auf der Packung „Only for Game Boy Color" steht, dann läuft das Spiel auch nur auf dem Game Boy Color.*

w2453536@aol.de

Qual der Wahl

Ich halte hier gerade die neueste Ausgabe der N-Zone in meinen Händen und ich habe eine Frage, die ich mir schon sehr lange stelle: Ich hab mich noch nicht ganz entschieden, ob ich mir jetzt wirklich den GameCube zulegen sollte oder doch die Xbox. 1. Hat der GameCube in Sachen Grafik gegenüber der Xbox eine Chance oder sind da Welten dazwischen? 2. Hat der GameCube überhaupt eine bessere Grafik als die PS2? 3. Wieso gibt es für den Cube nur so wenig Spiele – oder werden noch welche nachgeliefert? 4. Welches Spiel hat eurer Meinung nach die beste GameCube-Grafik derzeit? 5. Was haltet ihr eigentlich vom Mini-Bildschirm, den man ja auch zum Launch kaufen kann?

N-ZONE: *1. Der GameCube hat auf jeden Fall eine Chance und es liegen keine Welten zwischen der jeweiligen Grafik-Qualität. 2. Das kommt auf die jeweiligen Spiele an. Rogue Leader sieht besser aus als jedes PS2-Game, das wir kennen. Animal Leader sieht hingegen schlechter aus als jedes N64-Game, das wir kennen. Vergleicht man jedoch die Hardware-Daten, dann ist der Cube definitiv besser bestückt als die PS2. 3. Zum GameCube-Launch erscheinen rund 20 Spiele. Gerüchten zufolge sollen auch nach dem Launch noch GameCube-Spiele entwickelt werden! 4. Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II. 5. Leider haben wir dieses Teil noch nicht in Aktion erlebt, aber wir bevorzugen es, auf einem Fernseher mit fetter 70er-Diagonale zu daddeln.*

Franz Fink

Hertz-Leiden

Ich habe ein paar technische Fragen: 1. Ich hab mit einem Freund probiert, seinen Import-Cube an meinen Fernseher anzuschließen. Leider haben wir nur einen 50-Hz-Fernseher, doch der US-Cube braucht 60 Hz. Ich habe in eurer aktuellen Ausgabe gelesen, dass der PAL-Cube auch 60 Hz hat. Heißt das, ich brauch einen neuen Fernseher? 2. Wann kommt *GTA 3* raus? Ist das die Umsetzung des PS3-Spiels (natürlich mit eingeschränkter Grafik)?

N-ZONE: *1. Um eine US-Konsole anzuschließen, brauchst du ein Gerät, das die NTSC-Norm unterstützt. Der PAL-Cube gibt ein normales PAL-Signal aus, welches auch von deinem Fernseher geschluckt wird – und so kannst du einwandfrei zocken. Per optional erhältlichem RGB-Kabel kannst du deine Cube-Games aber auch im 60-Hz-Modus genießen, da der PAL-Cube auch einen RGB-Ausgang hat. 2. Wann und ob überhaupt GTA 3 für den GameCube erscheint, ist ungewiss. Wenn es denn kommt, wird es aber keine PS3-Umsetzung sein, da es momentan nur die PS2 gibt. Grafisch müssten jedoch keine Abstriche gemacht werden, da der Cube mit der Grafik von GTA 3 keine Probleme haben dürfte.*

super.son.gohan@web.de

Gebt mir mehr Discs!

Wird es eigentlich Spiele für den GameCube geben, deren Umfang so groß sein wird, dass man dafür zwei oder sogar drei Game-Discs braucht?

GRAFIK-FLOP?
In unserem Forumsgeflüster geht es diesmal um Mario Sunshine, welches in puncto Grafik nicht nur unseren Lesern etwas schwach vorkam. Ob Big N wohl noch etwas an der Optik feilt?

N-ZONE: *Sicherlich! Resident Evil für den Cube kommt ja auch auf zwei Silberlingen daher.* ollime@gmx.de

Modul vs. Game-Disc

1. Wenn die neuen Game-Discs, die der GameCube benutzt, doch wesentlich günstiger sind als Module des N64, warum ist der Preis dann viel höher als bei N64-Spielen? 2. Warum bringt Nintendo den GameCube erst am 3. Mai heraus? Das ist doch ein wesentlicher Nachteil gegenüber der Xbox von Microsoft, die schon am 14. März erschienen ist!

N-ZONE: *Na ja, ganz so ist es ja auch nicht. Es gab eine Menge N64-Games, die weitaus mehr gekostet haben als GameCube-Spiele. Ca. 59 Euro für ein Spiel sind aber wirklich nicht gerade billig. Andererseits kosten PlayStation-2-Games auch nicht weniger und Xbox-Games kosten meist sogar 69 Euro! An der Konsole selbst verdienen Hersteller im Normalfall selten etwas. Den großen Reibach machen sie eben mit den Games und das war schon immer so! 2. Die Xbox ist für Nintendo eigentlich keine echte Konkurrenz. Die Xbox kam zum satten Preis von 479 Euro in die Läden. Viele Geschäfte verkauften sie zwar für „nur" 379 Euro, aber das sind noch immer über 100 Euro mehr, als der Cube kostet. Laut Nintendo ist durch den Launch im Mai gewährleistet, dass auch genügend Games erhältlich sind.*

Tristan Sommer

Wrestling-Fan

Ich wollte mich über eure aktuelle Ausgabe äußern. 1. Ihr habt bis jetzt keine Informationen und Bilder über *WWF Wrestlemania X8* und *Legends of Wrestling* abgedruckt. Dass ich mich als riesiger Wrestling-Fan darüber ärgere, ist wohl klar. Da es auf der Internetseite www.thq.com schon Bilder und Informationen über *Wrestlemania X8* für den GC gibt, ist es mir unbegreiflich, dass ihr nicht darüber berichtet. Außerdem finde ich es schlecht, dass Nintendo nach derzeitigen Planungen keine Demo-Game-Discs für den Cube herstellen wird.

N-ZONE: *Sobald es mehr aussagekräftiges Material zu Wrestlemania X8 gibt, kannst du mit einem fetten Bericht rechnen! Hab also noch etwas Geduld, okay? Dass es keine GameCube-Demo-Disc gibt, wundert uns aber auch. Aber wie heißt es doch so schön? Die Wege des Herrn .... äh, von Nintendo sind unergründlich!*

Thomas Korz

Zelda im Kino

Mein Freund Finn und ich sind wohl die größten *Zelda*-Fans im Lande. Also hier ist meine Frage: Wird es von *Zelda 1* oder *2* einen Kinofilm geben? Ich bitte euch, druckt diesen Brief aus. Bitte, bitte und nochmals bitte! Sonst werde ich keine ruhige Nacht mehr haben.

N-ZONE: *Wir haben deinen Leserbrief nun schon dreimal auf unserem Redaktionsdrucker ausgedruckt, aber nichts ist passiert! Zur Strafe drucken wir den Brief im Heft ab! Ob es jemals einen Zelda-Kinostreifen geben wird, wissen wir aber leider nicht. Dabei würden sich Links Abenteuer doch wirklich für einen abendfüllenden Spielfilm eignen!*

Christian Helmke

Erpressung?

Ich wollte euch bitten, ob ihr nicht die Komplettlösung zu *Zelda: Oracles of Season/Ages* in die nächsten Ausgaben nehmen könntet. Wenn ja, wäre ich euch sehr dankbar – und wenn nicht, dann seid ihr ein paar Leser los.

N-ZONE: *Wenn wir eine Komplettlösung zu einem Spiel veröffentlichen würden, welches schon so lange auf dem Markt ist, dann wären wir wahrscheinlich weitaus mehr Leser los.*

Andrea Malfatti

PS2-Neid

Ich freue mich sehr auf den GameCube, doch trotzdem schaue ich neidisch auf die PS2. Das Problem: *Metal Gear Solid 2*! Das Spiel kommt für PS2 und Xbox (*Metal Gear Solid X*), aber warum nicht für den Game Cube? Hideo Kojiama (der Erfinder von *Metal Gear Solid*) meinte, dass er Spiele für den GameCube machen will. Doch bis jetzt ist keines in Planung! Warum kann er nicht *Metal Gear Solid* umsetzen?

N-ZONE: *Wir würden uns auch über ein MGS-Game für den Cube freuen. Aber betrachte es mal von einer anderen Seite: Für die PlayStation 2 wird es niemals ein Mario-Spiel, Perfect Dark oder Pikmin geben. Es wird immer Spiele geben, die nicht für die Konsole deiner Wahl erscheinen, egal ob du dich nun für Sony, Nintendo oder Microsoft entscheidest. Wer über das nötige Kleingeld verfügt, besorgt sich einfach alle drei Konsolen!*

Francesco Mio

TV Boy

Gibt es schon irgendwelche Neuigkeiten über den TV-Empfänger für den GBA? Wäre schön, wenn er noch vor der Fußball-WM raus-

DRAGON-BALL-MANIA Die hier zu Lande immer beliebter werdenden Anime/Manga-Helden sind in Japan eigentlich schon ein alter Hut.

FILMREIF Links spannende Abenteuer wären perfekt als Filmstoff geeignet.

käme, dann könnt ich mir die Spiele unterwegs anschauen!

N-ZONE: *Der Hersteller Kemco will den TV Boy diesen Sommer veröffentlichen. Den genauen Termin konnte man jedoch noch nicht nennen. Wir halten euch natürlich auf dem Laufenden!*

Ante Blaic

Diddy Kong Pilot

Ich habe nur zwei Fragen: Wird *Diddy Kong Pilot* genauso aussehen wie *Diddy Kong Racing* auf dem N64? Gibt es wenigstens einen Abenteuer-Modus?

N-ZONE: *Diddy Kong Pilot wird nicht so aussehen, da man hier ja nur mit Fliegern rumbraust. Mit dem Boot oder Karts kann man leider nicht fahren. Außerdem ist der GBA nicht so leistungsstark wie das N64. Grafisch wird es also nicht ganz so üppig ausfallen.*

Eric Lentz

Für die Nullchecker

Erst einmal ein großes Lob, ihr seid das beste Magazin im Bereich Videospiele, das ich kenne (Ich kenne viele!). Ich habe ein paar Fragen: 1. Wann wird die DVD-Version des GameCube in Deutschland erscheinen? 2. Wie viel Euro wird die DVD-Version kosten? 3. Welches Spiel sollte man sich eher am Start kaufen: *Luigi's Mansion* oder *Super Smash Bros. Melee*? Viele sagen, dass man sich beim Start einer neuen Konsole ein Jump&Run-Spiel kaufen sollte (wie *Luigi's Mansion*). Doch *Super Smash Bros. Melee* interessiert mich sehr (auch wegen des Vorgängers). 4. Was ist der Unterschied zwischen *Super Smash Bros. Melee* und *Super Smash Brothers DX*? 5. Lohnt es sich, auf die DVD-Version zu warten? Hat sie gute Qualität und ist sie günstig? 6. Könnt ihr mal für den Nullchecker erklären, wie das mit dem Speichern geht? Wie viel wird es kosten? Was schiebt man in den Schlitz, über dem Slot „A" bzw. Slot „B" steht? 7. Ist in dem GC-Controller ein Rumble-Pak eingebaut wie in der PS2?

N-ZONE: *Danke für das Lob! 1. Ob Panasonics „Q" überhaupt in Deutschland erscheint, ist fraglich. Bisher ist darüber noch nichts bekannt. 2. Die japanische Q-Konsole kannst du für etwa 500 Euro über Import-Händler beziehen. 3. Vorsicht – Luigi's Mansion ist kein Jump & Run! Es ist ein Action-Adventure und Luigi kann nicht einmal hüpfen. Wenn dich Super Smash Bros. Melee sehr interessiert, dann solltest du dir lieber dieses Game zulegen. 4. Nur der Titel. Das Spiel selbst ist in beiden Fassungen gleich. 5. Meinst du jetzt den DVD-Cube von Panasonic? Hast du die Frage nicht schon weiter oben gestellt? 6. Das Speichern selbst ist vollkommen gratis! Lediglich die MemoryCard, auf der du die Spielstände sicherst, kostet rund 20 Euro. In die Schlitze steckt man übrigens die MemoryCards. 7. Ja, auch der GameCube-Controller rüttelt richtig doll!*

Maximilian Schmitt

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-Zone-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Der interessanteste Beitrag erscheint hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Beitrag des Monats von Forums-User „Ratte":

THEMA: MARIO SUNSHINE

Habt ihr euch mal die Screens auf Nintendo.com angesehen? Also für die Leistungsstärke vom Cube, find ich, sieht das katastrophal aus! Das sieht aus wie N64-Grafik mit einer besseren Auflösung! Oder betrügen mich meine Augen? Teilt mir eure Meinungen mit.

Pyrostar: **„Die haben mit Absicht nicht alles aus dem Cube rausgeholt, weil es sonst zu doll Ruckeln würde! Hat Miyamoto in einem Interview gesagt!"**

Tylor: **„Hmm, ich find die Grafik auch ein wenig lächerlich, sieht wirklich aus wie auf dem N64 , aus dem GC wird doch ein wenig mehr rauszuholen sein."**

MarkusMAPHIA: **„Mario-Games haben noch nie durch überragende Grafik, sondern durch überragendes Gameplay geglänzt. Denkt nur mal an *Super Mario 64* oder an *Super Mario World*!"**

N-ZONE: *Wirklich berauschend sehen die neuesten Screenshots von Mario Sunshine wirklich nicht aus. Allerdings sollte man erst mal warten, wie das Ganze rüberkommt, wenn man es selbst „live" spielt. Auf der diesjährigen E3 (Electronic Entertainment Expo) soll Nintendos Mario Sunshine ja als spielbare Version vorliegen. Unser N-Zone-Team ist natürlich vor Ort und hält euch auf dem Laufenden! Vielleicht hat man ja noch die ein oder andere Mario-Sunshine-Überraschung auf Lager – Thema: Geomorphing. Allerdings darf man den Satz „Gameplay geht über Grafik" nicht vergessen. Wenn der Spielspaß stimmt, dann ist die Optik zweitrangig. Schlimmer wäre doch, wenn die Grafik genial wäre, aber das Gameplay langweilen würde.*

TOLLER BEITRAG In unserem Forum könnt ihr euch mit anderen N-Zone-Lesern und der Redaktion austauschen.

KLEINANZEIGEN

INFO GLÜCKLICHE GEWINNER

Hier findet ihr die Sieger von dem Gewinnspiel der N-Zone-Ausgabe 03/2002

THQ-Gewinnspiel:
Melanie Arzberg, Ulm – Roland Kleinschmidt, Freiburg – Armin Kübler, Hattingen – Britta Manikowski, Hamburg – Georg Paulus, Dresden – Alexander Rademacher, Hannover – Marion Wittenberg, Lübeck

SUCHE NINTENDO 64

Videospiele & Spielekonsolen und Zubehör aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme, PAL und NTSC – gerne auch komplette Sammlungen sucht 0170/5856780, M. Härle.

Suche dringend deutsche Version von Starcraft für Nintendo 64. Tel.: 037369/5613, fragt nach Sebastian.

Sucher Super Mario 2, Yoshi's Island und Donkey Kong Country 3, ab 17 Uhr, Thomas. Tel.: 08761/5786 oder 0162/4574086.

Suche Kampfspiel für N64, zahle gut! Tel.: 05193/3356.

VERKAUFE NINTENDO 64

Verk. N64-Spiele, z. B. Zelda M. Mask, Glover, Scooby-Doo, FIFA 99, Tetris, Bust-A-Move 2, S. Man, Silicon Valley 20,- bis 29,- €, Contr. + Rumble Pak. Tel.: 0178/8349111.

Nintendo-64-Spiele neu: Zelda I 40,- Fr., Donkey Kong inkl. Expansion Pak 40,- Fr. (= 25,- €), suche Mario Party 2 + Party 3, Paper Mario. CH-041/3606566.

Verkaufe N64 + 9 Spiele, u. a. Conkers BFD, Zelda 1+2, Super Smash Brothers usw. + Rumble Pak + Expansion Pak + Xploder + 2 Controller ca. 250,- bis 300,- €. Tel.: 0173/6018142

Hi – ich verkaufe Banjo-K., DDKR., DK 64 für je 30,- €, V-Rally, ISS 64 u. F1 World GP für je 25,- € VB. Tel.: 0175/2326559 oder 02684/5775, bei beiden Nummern erst ab 15 Uhr.

Verk. N64 + 3 Controller + 13 Spiele (Zelda OoT, Mario Kart, M. Tennis, S. Smash Bros ...) + 4 Spieleberater + Transfer Pak für 300,- €. Tel.: 08505/3432, fragt nach Curd-Georg.

Verkaufe Spiele (Yoshi's Story, Star Wars Rogue Squadron o. Pokémon Snap) billig, mehr Infos unter Tel.: 09273/966673 oder per Fax: 09273/966672.

Verk. NBA Live 99 15,- € und Race Racing Wheel 50,- €, suche auch Mario Party 3. Tel.: 0178/2615157, ab 14 Uhr.

Nintendo 64 + 3 Controller, Transfer Pak, Rumble Pak, Controller P. + 26 Spiele (u. a. Smash Bros., Zelda 1 u. v. m.) für 450,- €. Tel./Fax: 02292/1420.

Verkaufe N64 mit 20 Top-Games und 4 Controller + Rumble/Expansion/Transfer Pak und Memory Card, 300,- €. Ruft an: 069/345781.

Verk. N64, 2 Controller, 1 Rumble P., 1 Transfer P., 1 Memory Card, 15 Spiele als Set, Preis VB, ab 17 Uhr. Tel.: 0162/7531099, Andre.

Verkaufe N64, 3 Controller, 2 Memory Cards, 1 Rumble Pak, 12 Spiele (z. B. Zelda OoT, THPS 2), Expansion Pak unter Tel. 08665/929828 o. 0174/3185842.

N64 + 2 Contr. + E. Pak + Mem. Card + R. Pak + 13 Spiele, z. B. Zelda 1+2, Castlevania 1+2, Banjo-Tooie, Banjo-Kazooie, DK 64, Paper Mario + Lösungshefte Zelda, DK 64, Preis VB. Tel.: 0162/4499150.

Verkaufe oder tausche gegen GBA N64-Konsole + Zubehör ... Cinch-Anschluss/-Eingang notwendig! Günstig! Tel.: 09268/6465, Timo.

Verk. Super Nintendo + 3 Sp. + 2 Contr. 80,- €, verkaufe Nintendo 64 + 2 Contr. + 10 Sp. 190,- €, Bickel. Tel.: 08131/95631.

Verk. N64, 3 Contr., Exp. Pak, Memory Card, Trans. Pak, 13 Spiele, z. B. Perfect D., Worms, F-Zero X, Pok. Stad., Zelda für 400,- € VB. Tel.: 0277/42889.

Verkaufe N64, 2 Contr., Rumble/Exp./Transf. Pak, Pokémon Silber, 12 Spiele, u. a. Tony 2, Turok 2, Zelda 1+2, Pokémon 1+2, komplett 200,- €. Tel.: 04651/31199, ab 14 Uhr.

FIFA 98, V-Rally, ISS 64, Rainbow Six (UK) je 25,- €, Perfect Dark (NTSC), orig. Verp., 55,- €, alle Spiele in sehr gutem Zust. Tel.: 08139/387.

Verk. N64 mit 6 Spielen, 3 Controller, 1 Memory Card für 180,- €, Spiele wie: Mario Kart, Buck Bumble. Tel.: 02334/43209, fragt nach Hakan.

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Verkaufe Lufia I (US), Preis nach Vereinbarung, tausche auch gegen Chrono Trigger oder FF 2, ggf. FF Legend (GB). Tel.: 04101/29262 oder 0162/3361200, Jan.

50 x SNES-Spiele, Sport, Kampf, Dracula, Pinball, Dr. Lair, Jungle/Desert Strike, R-Type, T2, Mr. Mutzi usw. N64 + 4 Spiele 120,- €, Zelda, DK, C+C usw. GB + 4 Sp. 40,- €. Tel.: 02553/6959.

VERKAUFE GAME BOY ADVANCE

Game Boy Advance + Rayman Advance, Kurukuru Kururin, Harry Potter, Mario Kart SC, Konami Racers, Pokémon Crystal, Silber, Blau für 400.- €. Tel.: 02902/912843.

Netzgerät, Linkkabel, 4-Spieler, Lupe + Beleuchtung für 20,- €. Tel.: 07578/933485, ab 18 Uhr.

VERKAUFE GAME BOY

Dragon Warrior Monsters 2 (US), völlig neu, 50,- € + Versand, ebenso Dragon Warrior 3 (US), Hype the Time Quest, Tetris DX je 20,- €. Tel.: 06174/968157.

Verkaufe Game Boy Color mit o. ohne Spiel Super Wario Land 1 für 60,- bzw. 50,- €, hellgrün, sehr gut erhalten, ruft an unter Tel.: 06353/7195.

SUCHE SONSTIGES

N-Zone 45 (2/2001) in g. Z. sowie Mario Party 3, Turok 3, Planet der Affen + König der Löwen, Fix u. Foxi (GBA/GBC). Tel.: 030/4128173.

VERKAUFE SONSTIGES

Verkaufe alle meine Pokémon-Karten (440 Stück) 200,- €. Tel.: 05069/3871, fragt nach Alexander.

Verk. PS2 + 2 Pads + 1 Mem. Card + 3 Demos, 12 Spiele, z. B. GTA 3, MGS 2, WinBack, Devil May Cry, Shadow Man 2, Tony Hawk 3 usw. für N64, Zelda 1, 2 (jp). Tel.: 09123/75198 o. 0175/2386681.

Verkaufe Dragon-Ball-Z-Kartendeck für 16,- €, 33 weitere Karten für 15,- €, eine Klarsichthülle für 18 Karten, verkaufe noch Harry-Potter-Deck für 14,- €. Tel.: 02373/389564.

Verk. PS + 12 Spiele, 4 Memory Cards, unter anderem auch Tony Hawk 3, Gran Turismo 2, Dragon Ball, Dino Crisis 2, zus. 250,- €, ruft an! Tel.: 022869/1545.

COUPON PRIVATE KLEINANZEIGEN

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-ZONE den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

- ❑ Suche GameCube
- ❑ Suche Nintendo 64
- ❑ Suche Super Nintendo
- ❑ Suche Game Boy Advance
- ❑ Suche Game Boy
- ❑ Suche Sonstiges
- ❑ Clubs
- ❑ Verkaufe GameCube
- ❑ Verkaufe Nintendo 64
- ❑ Verkaufe Super Nintendo
- ❑ Verkaufe Game Boy Advance
- ❑ Verkaufe Game Boy
- ❑ Verkaufe Sonstiges
- ❑ Tausche GameCube
- ❑ Tausche Nintendo 64
- ❑ Tausche Super Nintendo
- ❑ Tausche Game Boy Advance
- ❑ Tausche Game Boy
- ❑ Tausche Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. € 3,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse: **COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kennwort: Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit verändertem Namen erwähnt werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet 3 Euro. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Gewerbliche Kleinanzeigen sind in dieser Rubrik nicht gestattet.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen ist. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

Speicher' dir einen

Top Abo-Prämie! Neue N-ZONE-Abonnenten erhalten als Dankeschön eine GameCube MemoryCard gratis.

Eine MemoryCard ist für das entspannte Spielen auf dem GameCube unerlässlich! Als echte GameCube-Fans könnt ihr mit ihr zu jeder Zeit wieder zum Ausgangspunkt des Spiels zurückkehren, Spielstände abspeichern oder Spiele abbrechen, ohne wieder von vorne anfangen zu müssen. Außerdem ermöglicht euch eine MemoryCard, die persönlichen Bestleistungen und Traumzeiten zu sichern und dann – wenn ihr wollt – „in der Hosentasche" zu Freunden mitzunehmen und dort weiterzuspielen.

GRATIS-ABOPRÄMIE

Diese superpraktische Hardware-Ergänzung für euren GameCube gibt's jetzt als kostenloses Dankeschön, wenn ihr ein N-Zone-Abo abschließt. Ihr erhaltet dann N-Zone zum vergünstigten Abopreis pünktlich und praktisch per Post nach Haus – Gebühr zahlt der Verlag.

INFO MEMORYCARD

Unverzichtbar!

Die InterAct 4Mbit MemoryCard bietet 4 Mbit Speicherplatz (entspricht 59 Seiten). Natürlich können alte Spielstände gelöscht und neue abgespeichert werden. Für echte GameCube-Fans ist Spielen ohne MemoryCard unvorstellbar.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Alle Abo-Angebote finden Sie auch im Internet unter: **www.n-zone.de**

...ach oben (auf ...drückt.

...aden", kreiert ...EWPNS ein.

...aden", kreiert ...AD ein.

folgenden Codes dürfte das Leben des Fledermaus-Mannes deutlich einfacher werden. Aktivieren könnt ihr die Codes im Hauptmenü. Habt ihr alles richtig gemacht, erklingt ein Signal-Ton.

Cheat-Modus:
L, R, L, R, X (2x), Y (2x)

Alle Power-Schläge und 120 Erfolgspunkte:
L (2x), R (2x), L, R, L, R

Unendlich Batarangs (auch elektronische):
L, R, Y, X

Unendlich Handschellen:
X, Y, X, Y, L, R (2x), L (2x)

Unendlich Batlauncher:
Y, X, Y, X, L, R, L, R

AUSGEDIENT Mit diesen Cheats können die Böse-wichter gleich einpacken.

N-ZONE

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.n-zone.de

CHEATS & CODES

FABIAN SLUGA
22, Volontär

Alles neu macht der Mai!

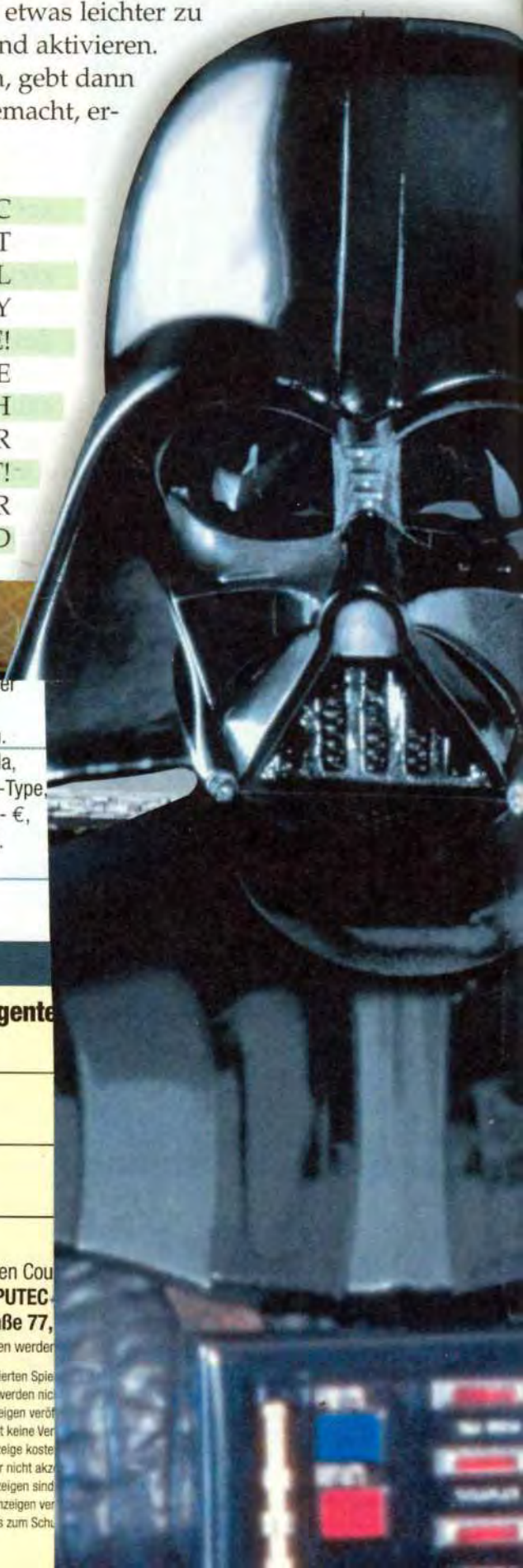
Neue Konsole, neues Layout, ein neuer Mann und auch neue Cheats & Codes. Viel Spaß damit!

Star Wars: Rogue Leader Rogue Squadron II (US)

CHEATCODE **Diese Codes schicken Darth Vader und das Imperium vorzeitig in Rente!**

Zum Launch des GameCube fassen wir noch mal sämtliche uns bekannte Cheats und Codes zusammen, um euch den schwierigen Action-Kracher etwas leichter zu machen. Die Codes müsst ihr im Passwort-Screen eingeben und aktivieren. Wenn zwei Codes angegeben sind, aktiviert ihr erst den einen, gebt dann den zweiten ein und aktiviert diesen. Habt ihr alles richtig gemacht, ertönen R2D2s markante Töne. Möge die Macht mit euch sein!

Level Select:	!!QWTTJ, CLASSIC
Death Star Escape Level:	PYST?OOO, DUCKSHOT
Doppelte Leben:	JPVI?IJC, RSBFNRL
Millennium Falcon:	MVPQIU?A, OH!BUDDY
Naboo Starfighter:	CDYXF!?Q, ASEPONE!
TIE Fighter:	ZT?!RGBA, DISPSBLE
Entwickler-Kommentar:	BLAHBLAH
Dokumentation:	?INSIDER
Kunst-Galerie:	EXHIBIT!
Konzerthalle:	COMPOSER
Schwarzweiß-Grafik:	LIONHEAD



per Fax: 09273/966672.

Verk. NBA Live 99 15,- € und Race Racing Wheel 50,- €, suche auch Mario Party 3. Tel.: 0178/2615157, ab 14 Uhr.

Nintendo 64 + 3 Controller, Transfer Pak, Rumble Pak, Controller P. + 26 Spiele (u. a. Smash Bros., Zelda 1 u. v. m.) für 450,- €. Tel./Fax: 02292/1420.

Tung, tausche auch gegen Chrono Trigger oder FF 2, ggf. FF Legend (GB). Tel.: 04101/29262 oder 0162/3361200, Jan.

50 x SNES-Spiele, Sport, Kampf, Dracula, Pinball, Dr. Lair, Jungle/Desert Strike, R-Type, T2, Mr. Mutzi usw. N64 + 4 Spiele 120,- €, Zelda, DK, C+C usw. GB + 4 Sp. 40,- €. Tel.: 02553/6959.

COUPON **PRIVATE KLEINANZEIGEN**

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-ZONE den folgenden Kleinanzeigente

- ❑ **Suche GameCube**
- ❑ **Suche Nintendo 64**
- ❑ **Suche Super Nintendo**
- ❑ **Suche Game Boy Advance**
- ❑ **Suche Game Boy**
- ❑ **Suche Sonstiges**
- ❑ **Verkaufe GameCube**
- ❑ **Verkaufe Nintendo 64**
- ❑ **Verkaufe Super Nintendo**
- ❑ **Verkaufe Game Boy Advance**
- ❑ **Verkaufe Game Boy**
- ❑ **Verkaufe Sonstiges**
- ❑ **Tausche GameCube**
- ❑ **Tausche Nintendo 64**
- ❑ **Tausche Super Nintendo**
- ❑ **Tausche Game Boy Advance**
- ❑ **Tausche Game Boy**
- ❑ **Tausche Sonstiges**
- ❑ **Clubs**

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. € 3,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Name

Anschrift

Datum

Schicken Sie den Cou
Adresse: **COMPUTEC**
Dr.-Mack-Straße 77,
Angaben und Adressen werden

- Es dürfen keine indizierten Spie sprechendem Inhalt werden nic
- Es werden keine Anzeigen veröf
- Der Verlag übernimmt keine Ver
- Jede private Kleinanzeige koste marken können leider nicht akz
- Gewerbliche Kleinanzeigen sind
- Es werden nur Kleinanzeigen ver Bei Unklarheiten muss zum Schu

Tony Hawk's Pro Skater 3 (US)

CHEATCODE **Sämtliche Videosequenzen und versteckte Charaktere! Noch mehr Spaß mit Tony Hawk!**

Auch Activisions Skateboard-Spiel bietet zahlreiche Geheimnisse. Diese könnt ihr entweder freispielen oder im Options-Menü unter „Cheats" freischalten.

Alle Charaktere: FREAKSHOW **Alle Videosequenzen:** POPCORN

Versteckte Charaktere:
Satte 60 versteckte Charaktere bietet *Tony Hawk's Pro Skater 3*. Da bleibt viel Platz für eine Selbstinszenierung, denn viele der Charaktere gehören entweder zum Entwickler-Team oder sind Kinder des Teams. Um einen versteckten Charakter zu bekommen, müsst ihr unter Cheats „WEEATDIRT" eingeben und anschließend im Create-a-Skater-Screen einen der folgenden Namen eintippen:

STAR WARS? Auch Darth Maul schwingt sich als versteckter Fahrer aufs Board.

Aaron Skillman	Connor Jewett	Joel Jewett	Noel Hines	Steven Rausch	Eastside
Alan Flores	Darren Thorne	Johnny Ow	Nolan Nelson	Trey Smith	Frogham
Andrew Rausch	Dave Cowling	Junki Saita	Paul Robinson	William Pease	GMIAB
Andy Nelson	Dave Stohl	Kevin Mulhall	Pete Day	Riley Hawk	Gorilla
Brian Jennings	Edwin Fong	Lisa Davies	Rachael Day	Spencer Hawk	Grass Patch
Captain Jennings	Gary Jesdanun	Mark Scott	Ralph D'Amato	062287	Mini Joel
Chad Findley	Heny Ji	Matthew Day	Ryan McMahon	80's Mark	Pimpin Frank
Chris Glenn	James Rausch	Mick West	Sandy Jewett	Braineaters	Rastapopolous
Chris Rausch	Jason Uyeda	Mike Ward	Scott Pease	Crashcart	Skillzilla
Chris Ward	Jeremy Anderson	Nicole Willick	Steve Ganem	DDT	Stacey D

INFO CHEATREGISTER

Ab sofort findet ihr hier eine Übersicht der Cheats & Codes der letzten Ausgaben.

GameCube:	
Batman: Vengeance	03/2002
Extreme-G 3	02/2002, 03/2002
Luigi's Mansion	11/2001
Star Wars Roque Squadron II	01/2002
Super Smash Bros. DX	02/2002
The Simpsons: Road Rage	02/2002
Tony Hawk's Pro Skater 3	01/2002
Wave Race: Blue Storm	01/2002
Game Boy Advance:	
Alienators	03/2002
Army Men Advance	08/2001
Atlantis	03/2002
Batman Vengeance	02/2002
Dark Arena	04/2002
Die Monster AG	04/2002
Donald Duck Adv@nce	03/2002
Doom	01/2002
Driven	04/2002
E.T. Der Außerirdische	04/2002
Ecks vs. Sever	03/2002
Fire Pro Wrestling	12/2001
Golden Sun	04/2002
Gradius Advance	01/2002
GT Advance Championship Racing	08/2001
Inspector Gadget: AM	02/2002
Iridion 3D	09/2001
Lady Sia	12/2001
Men in Black: The Series	11/2001
Pac Man Collection	01/2002
Pitfall: The Mayan Adventure	10/2001
Planet der Affen	03/2002
Rayman Advance	09/2001
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	09/2001
Scooby Doo u. d. Cyber-Jagd	04/2002
S. Palmer's Pro Snowboarder	03/2002
Sonic Advance	04/2002
Spider-Man: Mysterio's Menace	12/2001
Spyro: Season of Ice	03/2002
Star Wars: Jedi Power Battle	03/2002
Tom und Jerry	04/2002
Tony Hawk's Pro Skater 2	08/2001

Cel Damage (US)

CHEATCODE **Der Master-Cheat für den Racer!**

Auch der Cartoon-Racer *Cel Damage* bietet ein paar nette Cheats.

Riesenkopf:
Haltet während des Spiels L, R und nach oben (auf dem Digi-Kreuz) für drei Sekunden gedrückt.

Einzigartige Waffen:
Geht in der Charakter-Auswahl auf „Laden", kreiert einen neuen Namen und gebt UNIQUEWPNS ein.

Alles freischalten:
Geht in der Charakter-Auswahl auf „Laden", kreiert einen neuen Namen und gebt FATHEAD ein.

THE END Das Ende ist nahe – mit diesen Cheats könnt ihr alle Levels freischalten.

Batman: Vengeance (US)

CHEATCODE **Massive Unterstützung für den geflügelten Ritter der Nacht!**

Auch wenn wir Batman keine Schwäche unterstellen wollen, mit folgenden Codes dürfte das Leben des Fledermaus-Mannes deutlich einfacher werden. Aktivieren könnt ihr die Codes im Hauptmenü. Habt ihr alles richtig gemacht, erklingt ein Signal-Ton.

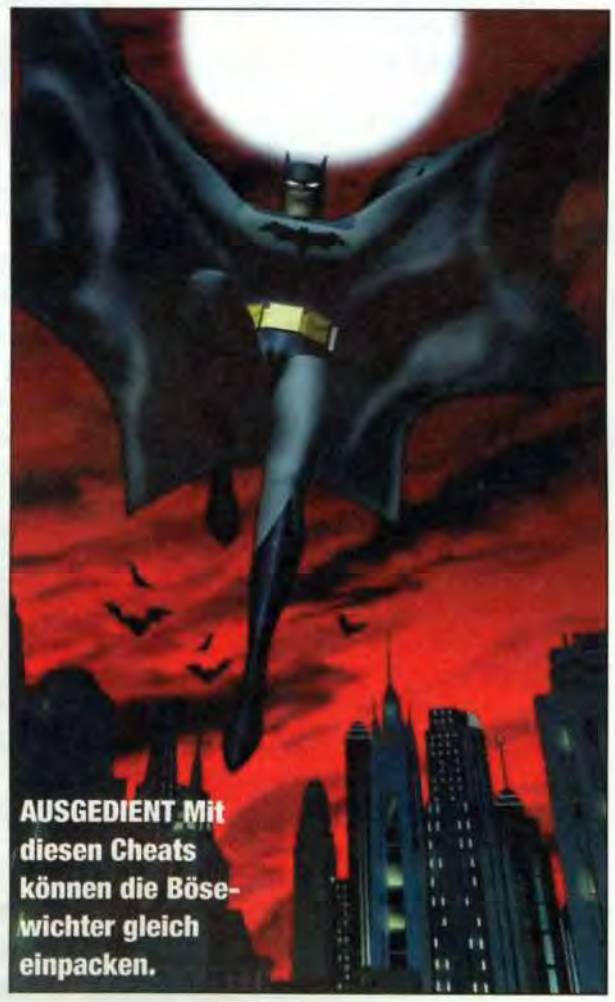
Cheat-Modus:
L, R, L, R, X (2x), Y (2x)

Alle Power-Schläge und 120 Erfolgspunkte:
L (2x), R (2x), L, R, L, R

Unendlich Batarangs (auch elektronische):
L, R, Y, X

Unendlich Handschellen:
X, Y, X, Y, L, R (2x), L (2x)

Unendlich Batlauncher:
Y, X, Y, X, L, R, L, R


AUSGEDIENT Mit diesen Cheats können die Böse-wichter gleich einpacken.

Dave Mirra
Freestyle BMX 2 (US)

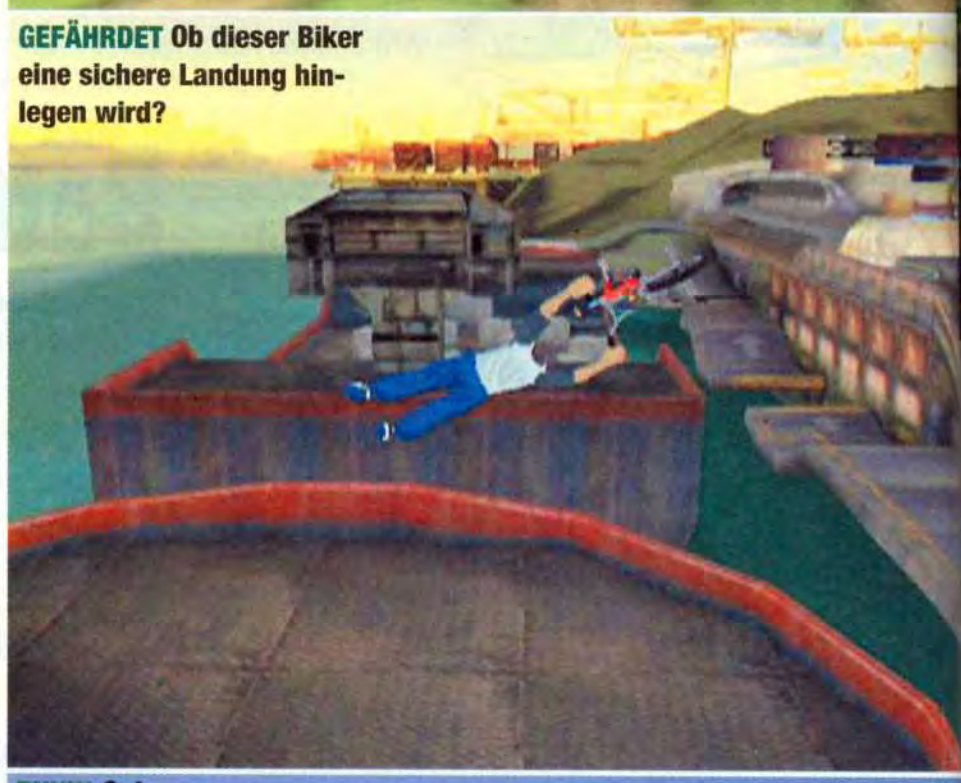
CHEATCODE **Das mühselige Freispielen hat endlich ein Ende!**

Sichtlich viel Spaß hatten die Programmierer beim Entwickeln der zahlreichen Codes, die ihr allesamt im Hauptmenü eingeben müsst. Unsere Erfahrungen haben allerdings gezeigt, dass ihr sehr genau lenken und die Knöpfe in einem gleichmäßigen Rhythmus drücken müsst. Also, nicht gleich aufgeben!

Alle Fahrräder:	↑, ←, ↓, →, ↓ (2x), →, ↓ (2x), ←, B
Alle Themen im Park Editor:	↑, ←, ↓, →, ↓, ↑, ↓, →, ← (2x), B
Alle Video-Sequenzen:	↑, ←, ↓, →, ← (2x), →, ←, ↑, ↓, B
Spielt als Mike Dias:	↑, ←, ↓, → (2x), ←, ↑, ↓, ↑, →, B
Spielt als Amish Guy:	↑, ←, ↓, → (2x), ← (2x), ↓, ↑, ←, B
Amish Guy Moves:	←, →, ↑ (2x), →, ↓, → (2x), B
Colin Mackay Bikes:	↓ (2x), → (5x), ↑, B
Colin Mackay Moves:	←, → (2x), ↑, ←, → (2x), ↑, B
Dave Mirra Bikes:	↓ (2x), ↑, →, ↑, →, ↑ (2x), B
Dave Mirra Levels:	↑ (3x), →, ↑, ←, ↑ (2x), B
Dave Mirra Moves:	←, →, ↑ (2x), ←, →, ↑ (2x), B
Joey Garcia Bikes:	↓ (2x), ↑, →, ← (2x), ↓, →, B
Joey Garcia Levels:	↑ (4x), ↓ (3x), →, B
Joey Garcia Moves:	←, →, ↑, →, ↓, ↑, ↓, →, B
John Englebert Bikes:	↓ (2x), ←, ↑, ←, ↑, ← (2x), B
John Englebert Levels:	↑ (2x), ←, ↓, →, ↓, ← (2x), B
John Englebert Moves:	←, →, ← (2x), ↓, ↑, ← (2x), B
Kenan Harkin Bikes:	↓ (2x), ←, ↑, ↓, →, ↓ (2x), B
Kenan Harkin Levels:	↑ (2x), ← (2x), ↓, ↑, ↓ (2x), B
Kenan Harkin Moves:	←, →, ←, ↓, ↑, ↓ (3x), B
Leigh Ramsdell Bikes:	↓ (3x), ↑, ← (2x), ↓, ←, B
Leigh Ramsdell Levels:	↑ (2x), ↓, ↑, ←, ↓ (2x), ←, B
Leigh Ramsdell Moves:	←, →, ↓, ← (2x), →, ↓, ←, B
Mike Laird Bikes:	↓ (2x), →, ←, ↓, ↑ (2x), →, B
Mike Laird Levels:	↑ (2x), →, ↓ (2x), →, ↑, →, B
Mike Laird Move:	←, → (3x), ←, →, ↑, →, B
Rick Moliterno Bikes:	↓ (2x), ↑, ←, → (2x), ←, ↑, B
Rick Moliterno Levels:	↑ (3x), ↓, →, →, ←, ↑, B
Rick Moliterno Moves:	←, →, ↑ (3x), ↓, ←, ↑, B
Ryan Nyquist Bikes:	↓ (5x), →, ↑, ↓, B
Ryan Nyquist Levels:	↑ (2x), ↓ (2x), ←, →, ↑, ↓, B
Ryan Nyquist Move:	←, →, ↓ (3x), ↑ (2x), ↓, B
Scott Wirch Bikes:	↓ (2x), →, ↑, ↓ (2x), ←, →, B
Scott Wirch Levels:	↑ (2x), →, ↑, ← (3), →, B
Scott Wirch Moves:	←, → (3x), ↑, ↓, ←, →, B
Slim Jim Moves:	←, →, ↓, ←, ↑, ←, →, ←, B
Tim Mirra Bikes:	↓ (2x), →, ←, ↓, →, ↓, ↑, B
Tim Mirra Levels:	↑ (2x), →, ↓, →, ←, ↓, ↑, B
Tim Mirra Moves:	←, → (2x), ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, B
Todd Lyons Bikes:	↓ (4x), ←, →, ←, ↓, B
Todd Lyons Levels:	↑ (2x), ↓, ↑, → (2x), ←, ↓, B
Todd Lyons Moves:	←, →, ↓ (2x), ←, →, ←, ↓, B
Troy McMurray Bikes:	↓ (2x), ←, ↓, →, ←, ↑, ←, B
Troy McMurray Levels:	↑ (2x), ←, ↑ (2x), →, ↑, ←, B
Troy McMurray Move:	←, →, ← (2x), ↑, ↓, ↑, ←, B
Zach Shaw Bikes:	↓ (2x), ←, ↓, ↑, → (2x), ↓, B
Zach Shaw Levels:	↑ (2x), ←, →, ↓ (2x), →, ↓, B
Zach Shaw Moves:	←, →, ←, ↓, ←, ↑, →, ↓, B
Colin Mackey's Competition Outfit:	↑, ↓, →, ↓, ↑, → (2x), ↑, B
Dave Mirra's Competition Outfit:	↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑ (2x), B
Joey Garcia's Competition Outfit:	↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, B
Kenan Harkin's Competition Outfit:	↑, ↓, ←, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, B
Leigh Ramsdell's Competition Outfit:	↑, ↓ (2x), ←, ↓ (3x), ←, B
Luc-E's Competition Outfit:	↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ← (2x), B
Mike Laird's Competition Outfit:	↑ (2x), ↓ (2x), ←, → (2x), ←, B
Rick Moliterno's Competition Outfit:	↑, ↓, ↑ (4x), ←, ↑, B
Ryan Nyquist's Competition Outfit:	↑, ↓ (2x), ←, ↓, ↑ (2x), ↓, B
Scott Wirch's Competition Outfit:	↑, ↓, →, ↓, ↑, → (2x), ↑, B
Tim Mirra's Competition Outfit:	↑, ↓, →, ← (2x), ↑, ↓, ↑, B
Todd Lyons' Competition Outfit:	↑, ↓ (2x), →, ↑, ← (2x), ↓, B
Troy McMurray's Competition Outfit:	↑, ↓, ←, ↓, →, ←, ↑, ←, B
Zach Shaw's Competition Outfit:	↑, ↓, ←, →, ↓ (2x), →, ↓, B

EINFACH Mit unseren Tipps müsst ihr nicht alles freispielen, sondern nur die Codes eingeben.

UNTERHALTSAM Nicht nur dieser Fahrer hat Freude, viel Spaß hatten die Entwickler bei den Codes auch.



GEFÄHRDET Ob dieser Biker eine sichere Landung hinlegen wird?

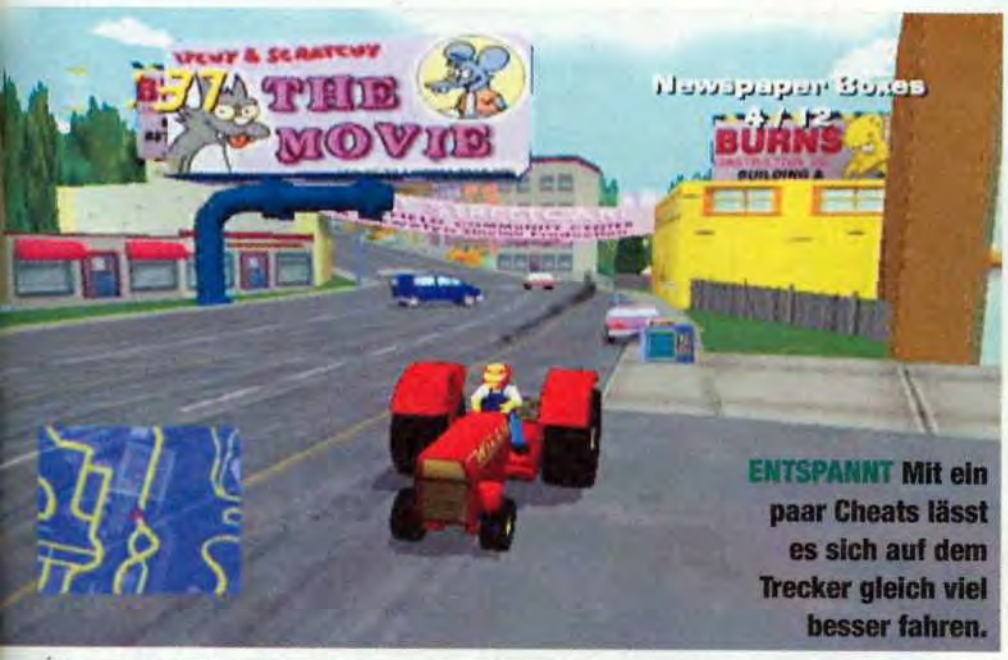
PUUH! Gut, dass es Dave Mirra jetzt auf dem GameCube gibt. In echt sieht's gefährlich aus.

The Simpsons: Road Rage (US)

CHEATCODE Zweidimensionale Charaktere gefällig?

Ihr wollt ein bisschen Abwechslung bei *Simpsons: Road Rage*? Dann fahrt doch mal als Halloween-Bart oder mit dem nuklearen Bus. Dazu geht ihr ins Options-Menü, haltet L und R gedrückt und presst folgende Tasten.

Halloween-Bart:	B, B, X, A
Nuklearer Bus:	B, B, Y, A
Erntedank-Marge:	B, B, X, X
Weihnachts-Apu:	B, B, X, B
Alle Charaktere sind zweidimensional:	X (4x)
Boost:	A, B, B, A
Debug-Mode:	B, B, A, A
Mehr Geld:	Y, Y, Y, Y
Extra-Kameras:	B, B, B, B
Nachtfahrt durch Springfield:	A, A, A, A
Stoppuhr-Modus:	A, X, B, Y
Rote Box:	B, B, Y, X
Fahrt Burns Auto:	B, B, Y, Y
Alle Codes rückgängig machen:	Start, Start, Start, Start



ENTSPANNT Mit ein paar Cheats lässt es sich auf dem Trecker gleich viel besser fahren.

NHL Hitz 2002 (US)

CHEATCODE Massig Codes für die Eisläufer

Auch für die Kufenflitzer gibt es einen Haufen Codes. Um diese zu aktivieren, müsst ihr während des Versus-Screens (also direkt bevor die Protagonisten aufs Eis laufen) folgende Tastenkombinationen betätigen:

HOT Mit diesen Hilfen geht es bei NHL Hitz 2002 richtig heiß her!

Unendlicher Turbo:	X (4x), Y (1x), B (3x), →
Turbo Boost:	B (2x), ↑
Big Hits:	X (2x), Y (3x), B (4x), ↓
Late Hits:	X (3x), Y (2x), B (1x), ↓
Hitz Time:	X (1x), B (4x), →
Ohne Publikum:	X (2x), Y (1x), →
Pinball Boards:	X (4x), Y (2x), B
Geschwindigkeits-Anzeige:	X (1x), B (1x), ↑
Keine Fake-Schüsse:	X (4x), Y (2x), B (4x), ↓
Kein Puck Aus:	X (1x), Y (1x), B (1x), ↓
Großer Puck:	X (1x), Y (2x), B (1x), ↑
Riesen-Puck:	X (3x), Y (2x), B (1x), ↑
Bulldozer-Puck:	X (2x), Y (1x), B (2x), ←
Tennisball:	X (1x), Y (3x), B (2x), ↓
Spieler mit großem Kopf:	X (2x), →
Spieler mit riesigem Kopf:	X (3x), →
Team mit großem Kopf:	X (2x), Y (2x), ←
Team mit riesigem Kopf:	X (3x), Y (3x), ←
Schnee-Modus:	X (1x), Y (2x), B (1x), ←
Regen-Modus:	X (1x), Y (4x), B (1x), ←
Domino-Effekt:	Y (1x), B (2x), →
Mehr Zeit, um Codes einzugeben:	X (3x), Y (3x), B (3x), →
Vorigen Code deaktivieren:	Y (1x), ↓

Space Invaders

PASSWORT Einfacher Zugriff auf alle Levels

Wer *Space Invaders* nicht kennt, hat ein Stück Videospielgeschichte verpasst. Falls ihr in der Neuauflage dieses Klassikers mal irgendwo ins Stocken geratet, könnt ihr ja die folgenden Passwörter verwenden.

KLASSIKER Hier geht's richtig zur Sache!

Level 2 (Erde):	wwyx tc2n qw79vy
Level 3 (Mars):	?wz4 vcln 4w81v?
Level 4 (Jupiter):	rssn 3qj7 8?gjmc
Level 5 (Saturn):	wspz mso8 n?h8nf
Level 6 (Uranus):	cv1? qwkg j3x8r5
Level 7 (Neptun):	hv27 rw1g n3yor7
Level 8 (Pluto):	mv7h rclh 3 zsr9
Level 9 (Alien-Heimat):	rv8r rc2h x3?rjc
Klassischer Modus:	clss1281999dbm

Ice Age

PASSWORT Wir bringen euch gut durch die Eiszeit!

Ice Age ist momentan voll angesagt. Nach der Kinoversion und dem Game-Boy-Advance-Spiel präsentieren wir euch diesen Monat die Passwörter, um gut durch die Eiszeit zu kommen.

Level 2:	pbbqbb
Level 3:	qbcqbb
Level 4:	sbfqbb
Level 5:	dbkqbb
Level 6:	nbtqbb
Level 7:	pctqbb
Level 8:	rftqbb
Level 9:	cktqbb
Level 10:	mttqbb
Level 11:	mttqbb

LOCKER Die Suche nach den Nüssen wird mit diesen Passwörtern erheblich vereinfacht.

ALTER BEKANNTER Um unnötigen Ärger zu vermeiden, solltet ihr oft speichern.

Luigi's Mansion

Ghostbusters mal anders. Mit dieser Komplettlösung macht ihr Luigi in **Nintendos Geisterepos** zum König der Geisterjäger.

GELDREGEN Untersucht ihr eure Umgebung sorgfältig genug, erwartet euch großer Reichtum.

BEQUEM Benutzt die Spiegel, um größere Entfernungen schnell zu überwinden.

Allgemeine Spieletipps:

Wie gelange ich an möglichst alle versteckten Gegenstände?

Im Verlauf des Spiels betretet ihr sehr viele Zimmer, in denen sich normale Möbel befinden. Um sicherzugehen, dass ihr sämtliche versteckten Münzen, Scheine und Herzen einsammelt, solltet ihr alle herumstehenden Gegenstände untersuchen oder mit dem Staubsauger bearbeiten. Es wartet so mancher Schatz, lebensnotwendige Energie, aber auch hin und wieder ein Geist auf euch.

Was haben die Spiegel zu bedeuten?

In einigen Räumen hängen Spiegel an der Wand, die eigentlich nicht besonders auffällig sind. Es steckt jedoch mehr dahinter. Wenn ihr die Spiegel mit eurem GB Horror näher untersucht, werdet ihr in die Eingangshalle zurückgebeamt. Diese Methode der Fortbewegung ist oft sehr zeitsparend, also nutzt sie, wenn ihr am Foyer vorbeimüsst.

Wie benutze ich den Game Boy Horror?

Dieses Gerät bietet euch eine Kartenfunktion, mit der ihr zum Beispiel Türen ausfindig macht, die ihr öffnen könnt. Weiterhin könnt ihr damit eure Umgebung und die Geister näher untersuchen. Um Boogeister ausfindig zu machen, ist der Game Boy Horror ebenfalls wichtig. Die letzte Funktion ist die Übersicht über gesammelte Gegenstände und eingesaugte Geister.

Area 1:

Wie bekomme ich den Staubsauger Schreckweg 08/16?

Schaut euch nach dem Vorspann im Foyer um und ihr stellt fest, dass alle Türen verschlossen sind. Nachdem ihr den Schlüssel im Erdgeschoss genommen habt, geht ihr damit wieder in den ersten Stock und öffnet die Doppeltür.

Wo finde ich die ersten Geister?

Nach der Sequenz und dem Training seid ihr wieder am zentralen Punkt der Villa: dem Foyer. Hier findet ihr eine Möglichkeit zum Speichern. Betretet nun wieder das Wohnzimmer hinter der Doppeltür und ihr seid im ersten von Geistern verseuchten Raum. Hier sollten euch die farbigen Kerzen auf der Kommode auffallen. Macht sie aus und die Bilder erwachen zum Leben. Nach einem kurzen Plausch attackieren euch nacheinander drei orangefarbene Geister. Ihr werdet mit einem Schlüssel, der die Tür zum Vorzimmer öffnet, belohnt. Hier warten vier orangefarbene und zwei rosafarbene Geister darauf, von euch eingesaugt zu werden. Habt ihr dies erfolgreich erledigt, geht ihr durch die Tür links in dem Raum. Vier mangefarbene und zwei grüne Geister legen sich im Ankleidezimmer mit euch an. Vorsicht, einer der orangefarbenen Geister versteckt sich im linken Schrank. Habt ihr den Raum gesichert, geht ihr links durch die Tür auf den Balkon. Hier befindet sich ein weiterer Speicherpunkt.

Wie komme ich zu den ersten Gemäldegeistern?

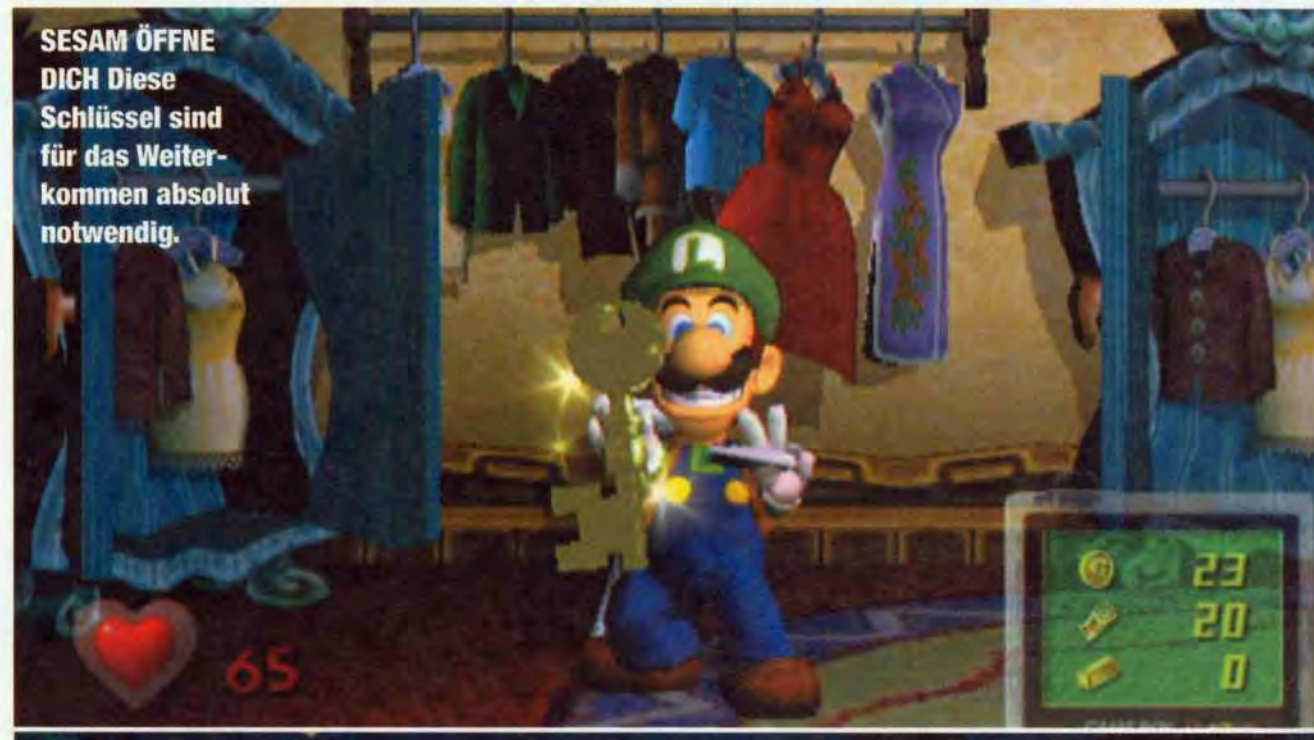
Begebt euch zunächst wieder in das Foyer und geht dort durch die linke Tür. Im folgenden Korridor begegnet ihr einigen Geistermäusen. Durchschreitet die erste Tür zu Luigis Rechter. Hier im Arbeitszimmer findet ihr den ersten Gemäldegeist. Kehrt ihm den Rücken zu, bis er zu gähnen beginnt. Das ist der Zeitpunkt, zu dem

FÜR UNTERWEGS Der Game Boy Horror ist zwar nicht zum Spielen gedacht, aber trotzdem nützlich.

BEGEGNUNG der dritten Art Gewöhnt euch an diese Artgenossen, sie werden euch verfolgen.

Bossgeist Louis:

Louis ist relativ einfach zu besiegen. Er benutzt drei Angriffstaktiken. Zuerst beginnt er euch mit Schaukelpferden zu attackieren, denen ihr leicht ausweichen könnt. Danach lässt er große Bälle auf euch zuspringen, von denen der letzte liegen bleibt. Den anderen müsst ihr ebenfalls ausweichen. Nehmt mithilfe eures Saugers den letzten Ball auf und schießt ihn auf Louis. Nun könnt ihr ihn einsaugen. Habt ihr ihm etwas von seiner Energie abgezapft, befreit er sich und beginnt umherzuspringen. Stellt euch während dieser Aktion an den unteren Rand, damit Louis euch nicht erreichen kann. Wiederholt das Ganze zwei- bis dreimal und sein Treiben hat ein Ende.



SESAM ÖFFNE DICH Diese Schlüssel sind für das Weiterkommen absolut notwendig.

SCHAUKELPFERD Spielt ihr damit, bekommt ihr ungebetenen Besuch.

SÜSSES BABY Dieser Geist will erst nach einiger Überredungsarbeit wieder schlafen gehen.

ihr zuschlagen müsst. Dreht euch schnell um, lasst ihn mithilfe eurer Taschenlampe erstarren und saugt ihn ein. Weicht den herumfliegenden Büchern aus. Habt ihr das geschafft, sammelt ihr den Schlüssel ein und geht wieder auf den Korridor hinaus. Der nächste Raum, den ihr euch vornehmt, ist hinter der letzten Tür am Ende des Flures. Hier, im Schlafzimmer des Hausherren, befindet sich ein weiterer Gemäldegeist. Um ihn zu beseitigen, schiebt ihr den Vorhang zur Seite. Wenn der Geist nun durch den hereinströmenden Wind in seiner Eitelkeit gestört wird, könnt ihr zuschlagen. Er hinterlässt euch als Belohnung den Schlüssel für das Kinderzimmer schräg gegenüber. Dort angekommen, bearbeitet ihr das Schaukelpferd mit eurem Sauger, bis es so stark wippt, dass Louis vor euch erscheint. Als Nächstes saugt ihr den Ball an und schießt ihn auf das Baby. Nun folgt der erste Kampf mit einem Bossgeist.

Area 2:

Wo finde ich den nächsten Schlüssel?

Nach dem Kampf mit Louis und dem Besuch im Untergrundlabor befindet ihr euch wieder im Foyer. Betretet nun den Korridor hinter der Doppeltür im Erdgeschoss. Hier begegnen euch die bekannten Mäusegeister, weiße und rosa Hängegeister, gelbe Geister und verschiedenfarbige Fledermausgeister. Geht den Gang nach rechts, dann nach oben und am Ende nach links, bis ihr vor der durch Dornen versperrten Tür steht. Betretet das Badezimmer zu Luigis Linker. In diesem Raum halten sich zwei weiße Greifer auf. Nachdem ihr sie aus sicherem Abstand eingesaugt habt, wartet ein weiterer Schlüssel auf euch. Verlasst nun das Badezimmer und geht den Weg zurück, den ihr gekommen seid. In dem Gang, in dem Luigi auf euch zugeht, öffnet ihr die letzte Tür auf der rechten Seite.

Wo verstecken sich die Boo-Geister?

Im Ballsaal müsst ihr sechs Maskengeister beseitigen. Danach stellt sich euch ein tanzendes Geisterpaar, das aus einem Gemälde entflohen ist, in den Weg. Sind auch diese beiden Störenfriede eurem Sauger zum Opfer gefallen, erhaltet ihr einen Schlüssel, der die Tür im rechten oberen Bereich des Zimmers öffnet. Im Lagerraum haben es zwei rosa Geister und zwei rote Greifer auf euch abgesehen. Seht in den Spiegel und ihr entdeckt einen Schalter. Drückt ihn und der Raum verlängert sich auf seine eigentliche Größe. Saugt das Poster von der Wand und betätigt den darunter versteckten Schalter. Dadurch werden 51 Boo-Geister befreit, die sich in der ganzen Villa verstecken.

Auf der Jagd nach den Boo-Geistern!

Nach diesem Ereignis und dem darauf folgenden Besuch beim Professor geht euer Abenteuer im Foyer weiter. Da ihr keinen Schlüssel habt und alle Türen verschlossen sind, begebt ihr euch erst einmal auf die Jagd nach den Boo-Geistern. Habt ihr die Geister im Tanzsaal, im Lagerraum und in den Zimmern des ersten Stockes beseitigt, ist der Korridor im Erdgeschoss euer nächstes Ziel. Begebt euch zu der Tür neben dem Badezimmer. In der Toilette findet ihr eine Speichermöglichkeit und einen Schlüssel, der die Tür zur Stube der Seherin öffnet. Um dorthin zu gelangen, geht ihr den Korridor zurück und dann nach rechts. Die letzte Tür zu Luigis Rechter führt euch zu ihr. Nach dem Plausch mit Madame Le Caro solltet ihr den Spiegelsaal durch die rechte Tür betreten. Hier attackieren euch sechs grüne Greifer, die ihr nur im Spiegel ausmachen könnt. Nachdem das Licht angegangen ist, sammelt ihr die Feuer-Elementmünze

ein. Diese verwandelt euren Sauger in einen Flammenwerfer.

Wie bekomme ich den Schlüssel für die Waschküche?

Nehmt eine der Flammen auf und entzündet die Kerzen, damit sich die Tür wieder öffnet. In der Stube der Seherin müsst ihr ebenfalls die Kerzen anzünden, um an den Schlüssel zu gelangen. Wenn ihr diesen aufgenommen habt, verlasst ihr den Raum und geht den Korridor ganz nach links. In der Waschküche wollen euch zwei rosa Geister, ein roter und ein weißer Greifer ans Leder. Sind diese beseitigt, untersucht ihr den Raum, bis ihr Marios Mütze findet. Bringt sie zu der Seherin und sie versorgt euch mit wertvollen Informationen. Nun widmet ihr euch dem Butler, der mit einem Kronleuchter im Korridor auf und ab schwebt. Zündet seine Kerzen an und er wird euch zu seiner Dienerstube führen. Dort saugt ihr ihn ein, sobald er auf seinem Hocker sitzt. Nehmt den Schlüssel auf und untersucht den Raum näher. Ihr entdeckt ein Mauseloch in der rechten Wand. Durch dieses Loch gelangt ihr in einen verborgenen Raum, in dem große Reichtümer, aber auch vier Eisgeister auf euch warten.

Wie komme ich in das Musikzimmer?

Jetzt geht ihr zurück in den Korridor. Folgt dem Gang bis zur Abzweigung, biegt links ab und geht dann wieder links. Betretet den Raum zu Luigis Rechter und ihr seid im Musikzimmer. In diesem Raum solltet ihr alle Instrumente untersuchen, damit diese eine Melodie spielen. Begebt euch zum Klavier und ein weiterer Gemäldegeist erscheint. Dieser spielt euch ein Lied vor. Nachdem ihr das Lied richtig zugeordnet habt, müsst ihr die Notenblätter einsaugen, um den Geist erstarren zu lassen. Nach eurem Triumph sammelt ihr den Schlüssel ein. Verlasst das Musikzimmer und begebt euch zu der Tür gegenüber dem Ballsaal. Ihr befindet euch nun im Esszimmer, wo ein weiterer Gemäldegeist lauert. Um ihm beizukommen, müsst ihr zuerst seine zwei Diener, die ihn mit Essen versorgen, einsaugen. Als Nächstes saugt ihr ihm sein restliches Essen vom Teller. Verärgert über diese Frechheit, beginnt er, euch mit Feuerbällen zu bespucken, denen ihr ausweichen müsst. Nach einiger Zeit sackt er erschöpft zusammen und bietet euch so die Möglichkeit, ihn erstarren zu lassen und einzusaugen. Als Lohn dafür erwartet euch in der Truhe ein großer Schatz.

Wo finde ich den zweiten Bossgeist?

In der Küche bekommt ihr die Wasser-Elementmünze. Am Waschbecken habt ihr gleich die Möglichkeit, dieses Ele-

VERSTECKT Diesen Schalter kann man leicht übersehen, wenn man nicht genau hinsieht.

LÄSTIGE PLAGEGEISTER Einige dieser Gesellen verlangen euch viel Geschick ab.

GELDREGEN Findet ihr versteckte Räume, werdet ihr mit Reichtümern überhäuft.

Bossgeist Herr Finsterling:

Dieser Bossgeist verwendet seine eigenen Schatten, um euch damit abzulenken und zu verwirren. Saugt einen dieser Schatten ein, bis er als schwarzer Ball an eurem Sauger klebt. Nun müsst ihr den wahren Herr Finsterling, erkennbar als farbige Gestalt, mit diesem Ball beschießen. Unmittelbar danach kann er von euch eingesaugt werden. Hütet euch vor seinem Schatten, denn wenn ihr diesen berührt, müsst ihr euren Angriff abblasen. Wiederholt den gesamten Vorgang einige Male und der Finsterling ist Geschichte.

AUSSEHEN IST ALLES Dieser finstere Geselle ist extrem furchteinflößend, aber nicht sehr gefährlich.

ment aufzuladen. Löscht die brennende Tür, um nach draußen zu der letzten Ruhestätte zu gelangen, wo ein Geisterhund auf euch wartet. Weicht ihm aus und beseitigt den Skelettgeist, der als Vermächtnis einen Knochen hinterlässt. Wenn der Hund mit dem Knochen beschäftigt ist, könnt ihr ihn erstarren lassen und einsaugen. Untersucht nun die Hundehütte mit eurem Game Boy Horror und ihr werdet auf den Friedhof katapultiert, wo ihr es mit drei Skelettgeistern aufnehmen müsst. Danach könnt ihr euch auf den zweiten Kampf mit einem Bossgeist vorbereiten.

Area 3:

Wie gelange ich in den Fitnessraum?

Wieder im Foyer angelangt, ist die mit Dornen versehene Tür im Korridor des Erdgeschosses euer nächstes Ziel. Ihr befindet euch nun im Garten, wo ihr es mit einem weißen und drei rosa Hängern zu tun bekommt. Sind diese beseitigt, untersucht ihr das Vogelhaus, bis Marios Brief erscheint. Im Schuppen rechts im Garten findet ihr eine weitere Speichermöglichkeit. Steigt auf den Grund des Brunnens hinunter und geht dort den Gang entlang. Ihr entdeckt Mario, für den ihr zu diesem Zeitpunkt nichts tun könnt. Geht also wieder zurück und saugt den weißen Hänger ein, der einen Schlüssel zurücklässt. Öffnet rechts die Tür zum Fitnessraum. Hier werdet ihr mit dem nächsten Gemäldegeist konfrontiert. Schlagt dreimal so auf die Sandsäcke ein, dass sie ihn treffen. Wenn er nun am Boden liegt, könnt ihr ihn einsaugen. Links im Raum befindet sich außerdem ein Laufband, das einen Schlüssel verbirgt.

Wo bekomme ich die Eis-Elementmünze?

Verlasst den Raum und öffnet den Durchgang zum Korridor. Geht nun in den ersten Stock, löscht dort das Feuer, das die Tür versperrt, und betretet das Teezimmer. Hier attackieren euch zwei weiße Greifer. Passt auf das herumfliegende Geschirr auf. Als Lohn wartet die Eis-Elementmünze auf euch. Verlasst das Teezimmer und begebt euch in den Korridor. Folgt dem Gang bis zur Abzweigung, biegt links ab und betretet den ersten Raum zu Luigis Linker. Wenn ihr im Astralsaal die Kerzen anzündet, werden euch zahlreiche Geister angreifen. Sind diese beseitigt, kommt ihr in das Observatorium, wo ihr euch das Teleskop genauer anschauen solltet. Danach wird eure Aufmerksamkeit auf den Mond im Hintergrund gelenkt. Stellt euch ganz nach rechts, saugt einen kleinen Meteor auf und schießt ihn auf den Mond, damit der unsichtbare Pfad vor euch sichtbar wird. Folgt ihm und ihr bekommt Marios berühmten Stern.

Wo befindet sich der nächste Gemäldegeist?

Wenn ihr wieder auf dem Korridor seid, geht ihr nach oben und dann nach links. Auf der linken Seite befinden sich zwei Türen. Betretet das Badezimmer hinter der zweiten Tür. In diesem Raum befindet sich ein Gemäldegeist, den ihr vereisen müsst, bevor ihr ihn einsaugen könnt. Als Lohn dafür bekommt ihr einen Schlüssel. Verlasst den Raum und geht durch die erste linke Tür auf dem Korridor. In der Toilette habt ihr die Gelegenheit, das Wasser aufzuladen. Nachdem ihr diesen Raum untersucht habt, kommt ein Feuergeist zum Vorschein. Löscht sein feuriges Herz und ihr könnt ihn auf gewohntem Wege einsaugen. Begebt euch nun wieder in den Korridor im Erdgeschoss und betretet die letzte verschlossene Tür. Im Billardzimmer müsst ihr den Gemäldegeist dreimal mit einer Billardkugel beschießen, damit ihr ihn einsaugen könnt. Geht rechts durch die Tür in den Filmraum.

Wo finde ich Oma Adele?

Nachdem ihr den Projektor angeschaltet habt, kommt eine besondere Herausforderung auf euch zu. Es attackieren euch sieben unsichtbare rote Greifer. Sind diese beseitigt, sammelt ihr den Handschuh ein. Nun ist es Zeit, Madame Le Caro ein weiteres Mal zu besuchen. Danach geht ihr in den ersten Stock und betretet Oma Adeles Stube gegenüber dem Badezimmer. Hier wartet ein weiterer Gemäldegeist auf euch. Saugt die drei Wollknäuel auf und werft sie auf Oma Adele. Nach drei erfolgreichen Treffern kann sie eingesaugt werden. Mit dem erhaltenen Schlüssel geht ihr in den Gang, wo ihr auf die ersten Gemäldegeister getroffen seid, und betretet die erste Tür zu Luigis Linker. Hier im Zimmer der Zwillinge lasst ihr die zwei Flugzeuge an der Decke einige Runden drehen und die nächsten Gemäldegeister erscheinen.

GRÜNZEUG Besucht diese Pflanze vor jedem Bossgeist und euch erwartet eine Überraschung.

UMKEHRFELDER In manchen Zimmern erreicht Ihr die Gegenstände nur über diese Felder.

SMILEY Sammelt ihr Gegenstände ein, zeigt sich Luigi von seiner schönsten Seite.

NATURGEWALT Dieser Blitz macht eure bisherige Arbeit zunichte.

Geht auf den Vorschlag, Verstecken zu spielen, ein und verlasst kurz das Zimmer. Seid ihr wieder in dem Raum, saugt ihr die vier Kisten kurz ab, um festzustellen, in welcher die Zwillinge stecken. Die leeren Kisten bewegen sich nicht, wenn ihr sie mit eurem Sauger bearbeitet. Habt ihr sie entdeckt, steigen die zwei Geister in ein Flugzeug und ein Auto. Saugt ihnen die Vehikel weg und sie sind eine leichte Beute. Als Lohn wartet Marios Schuh auf euch.

Wo finde ich den dritten Bossgeist?

Um an weitere Informationen zu gelangen, besucht ihr Madame Le Caro ein letztes Mal. Nachdem sie euch erzählt hat, was sie weiß, saugt ihr sie ein und schnappt euch den Schlüssel. Dieser öffnet euch die Tür zur Trophäensammlung im zweiten Stock. Dort angelangt, untersucht ihr die drei Hirschköpfe an der Wand mit eurem Sauger. Nicht sehr erbaut über eure Neugier, wollen euch zwei grüne Geister und zwei Wassergeister ans Leder. Die Wassergeister müsst ihr kurz mit Eis bearbeiten, damit ihr sie einsaugen könnt. Für diese Leistung bekommt ihr einen Schlüssel überlassen. Geht durch die linke Tür und lauft den Korridor bis zum Ende. Nun seid ihr auf der Dachterrasse und werdet einen Ring von Boo-Geistern entdecken. Macht euch auf den Kampf mit dem dritten Bossgeist gefasst.

Area 4:

Wo kann ich das Licht wieder einschalten?

Nach dem bestandenen Kampf befindet ihr euch wieder im Foyer. Begebt euch zu der von Dornen versperrten Tür auf dem großen Balkon. Bevor ihr sie öffnen könnt, schlägt ein Blitz ein, der im ganzen Haus die Lichter ausgehen lässt. Dadurch haben alle Geister wieder die Möglichkeit, Jagd auf euch zu machen. Um dieses Problem zu lösen, müsst ihr wieder in das Ankleidezimmer im ersten Stock gehen. Dort erwartet euch ein weiterer Gemäldegeist, der vor dem Spiegel schwebt. Wartet, bis sein Herz sichtbar wird, und saugt ihn ein. Er hinterlässt euch einen Schlüssel, den ihr im Keller braucht, um in den Sicherungsraum zu gelangen. Wie der Name schon erahnen lässt, müsst ihr hier die Sicherung wieder einschalten, um die Geisterplage im Haus in den Griff zu bekommen. Dafür erhaltet ihr einen Schlüssel.

Wo bekomme ich den Schlüssel für den nächsten Bereich?

Im Lagerkeller direkt gegenüber warten zwei rosa Geister darauf, mit eurem Sauger Bekanntschaft zu machen. Nachdem ihr diese beiden Plagegeister eliminiert habt, erhaltet ihr einen Schlüssel. Begebt euch nun wieder auf die Dachterrasse und betretet den Korridor. Die letzte Tür auf der rechten Seite führt euch in das Telefonzimmer, wo euch zwei Skelettgeister attackieren. Habt ihr sie eingesaugt, geht ihr in das Uhrenzimmer durch die Tür rechts oben im Raum. Schaltet die Uhren ein und drei Gemäldegeister greifen euch an. Um diese zu schlagen, müsst ihr ihnen die Schlüssel aus dem Rücken ziehen, bevor ihr ihnen die Lebensenergie aussaugen könnt. Danach betretet das mittlere Häuschen und gelangt so auf das Dach. Sechs Maskengeister und zwei Eisgeister warten hier darauf, euch den Garaus zu machen.

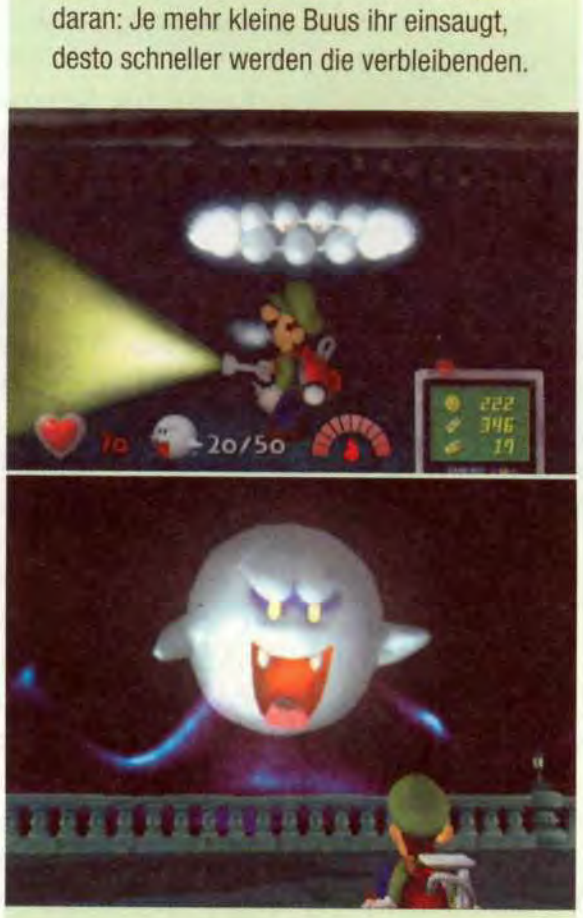
Wo befindet sich der Schlüssel auf dem Dach?

Nachdem ihr das Dach gesäubert habt, erhaltet ihr auf dem linken Schornstein einen Schlüssel. Geht nun den Weg wieder zurück bis zum Korridor und öffnet die gegenüberliegende Tür. In der Rüstungskammer untersucht ihr die Rüstungen am besten von der Seite, da manche ihren Morgenstern fallen lassen und euch sonst verletzen würden. Saugt die Geister ein, schnappt euch den Schlüssel und betretet die Vasenkammer durch die obere Tür. Ein weiterer Gemäldegeist fordert euch hier zu einem Spielchen heraus. Lasst ihn sieben Mal zu Eis erstarren, damit ihr ihn einsaugen könnt.

Nun geht's zurück zum rechten Schornstein auf dem Dach. Lasst ihr euch von dort herunterfallen, landet ihr im versiegelten Raum. Neben einer Vielzahl an Schätzen findet ihr hier auch einige Geister. Habt ihr ausgiebig eurem Jagdinstinkt und Goldrausch gefrönt, sammelt ihr den Schlüssel ein und verlasst das Zimmers mithilfe des Spiegels.

Bossgeist Buulussus:

Weicht dem umherspringenden Geist aus und versucht, hinter ihn zu kommen. Saugt ihn ein und zieht ihn zu den Eisstatuen. Dort zerspringt er in viele kleine Geister. Nun könnt ihr diese zu Eis erstarren lassen und einsaugen. Wiederholt diesen Vorgang einige Male und Buulussus gehört der Vergangenheit an. Denkt jedoch daran: Je mehr kleine Buus ihr einsaugt, desto schneller werden die verbleibenden.



GEMEINSAM SIND WIR STARK Ihr müsst zuerst die Gemeinschaft der Geister auflösen, um sie zu schlagen.

AUGEN ZU UND DURCH Dieser Sprung in die Dunkelheit wird reich belohnt.

EISZEIT Um hier als Klempner tätig zu werden, lasst erst diesen Graben zu Eis erstarren.

Wie gelange ich zu dem Gemäldegeist im Gästezimmer?

Vom Foyer aus sucht ihr den Korridor im ersten Stock auf. Folgt dem Gang bis zu der Abzweigung, geht diese nach unten, dann nach rechts und öffnet die erste Tür zu Luigis Rechter. Im Salon wollen euch fünf orangefarbene Geister und zwei Feuergeister ans Leder. Durch die Tür rechts im Raum gelangt ihr ins Gästezimmer, wo alles auf dem Kopf steht. Hier befindet sich ein weiterer Gemäldegeist, den ihr dreimal mit Wasser bespritzen müsst, damit ihr ihn einsaugen könnt. Hat auch dieser Geist einen Platz in eurer Sammlung eingenommen, ist der Korridor im Keller euer nächstes Ziel. Geht den Gang entlang und öffnet die zweite Tür auf der linken Seite. Ihr befindet euch nun im Heizkeller. Nachdem ihr zwei rote und einen weißen Greifer erledigt habt, müsst ihr den kleinen Wassergraben vereisen, um an das Ventil zu gelangen. Ist es zugedreht, erhaltet ihr einen Schlüssel, der die erste linke Tür auf dem Korridor öffnet.

Wie komme ich zum letzten Bossgeist?

Im Kühlraum werden euch die Eiszapfen an der Decke auffallen. Gebt auf sie Acht, wenn ihr gleich gegen einen weiteren Gemäldegeist antretet. Um ihn zu erwecken, entzündet ihr die beiden Feuer am Fuß des Eisblockes. Weicht seinen Eisattacken aus und taut ihn mit eurem Flammenwerfer auf, bis sein Herz sichtbar wird. Nun könnt ihr zuschlagen. Mit dem erhaltenen Schlüssel begebt ihr euch in den zweiten Stock, geht durch die Trophäensammlung in den Korridor und öffnet die letzte Tür auf der rechten Seite. Im Atelier erwartet euch der letzte Gemäldegeist. Er erweckt nacheinander die Geister aus den Bildern im Hintergrund. Habt ihr alle erledigt, ist der Gemäldegeist selbst kein Problem mehr. Von ihm erhaltet ihr den Schlüssel, der die von Dornen versperrte Tür im Keller öffnet. Begebt euch in den verborgenen Altarraum und macht euch für den letzten Kampf in diesem Spiel bereit.

Bossgeist König Buu Huu/Bowser:

Dieser Gegner benutzt vier Angriffstaktiken, um euch ins Jenseits zu schicken. Zum einen spuckt er Feuer, zum anderen will er euch einsaugen und dann wieder ausspucken. Diesen beiden Angriffen müsst ihr ausweichen. Die dritte Taktik, die er anwendet, ist das Springen und Stampfen. Dazu springt Bowser in die Luft, um dann mit zermalmender Wirkung auf euch zu landen. Bleibt bei diesem Angriff in Bewegung und er wird euch todsicher verfehlen. Seine letzte Attacke ist das Werfen von drei großen Bomben, die nach einiger Zeit explodieren. Diese Taktik müsst ihr zu eurem Vorteil nutzen. Saugt eine dieser Bomben auf und wartet, bis er auf euch zugelaufen ist. Wenn er nun seinen Kopf senkt, um euch mit Feuer zu bespucken oder um euch einzusaugen, ist der richtige Moment gekommen, ihm die Bombe auf den Kopf zu schießen. Jetzt kommt König Buu Huu zum Vorschein und ihr könnt beginnen, ihm die Energie abzuzapfen. Weicht dabei aber unbedingt den Eisattacken von Bowsers Kopf aus. Ist die Energie eures Gegners unter 200 Energiepunkten, setzt er sich seinen Kopf falsch herum auf und fängt an, wild umherzulaufen. Auch hier ist Ausweichen angesagt. Nachdem er seinen Kopf wieder zurechtgerückt hat, beginnt er mit den gewohnten Angriffsmustern. Wiederholt die beschriebenen Vorgänge einige Male und ihr habt es geschafft.

ERZFEIND Wenn er nur wüsste, dass er dieses Mal auch wieder zum Scheitern verurteilt ist.

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = Sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **Game Boy Advance:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

6. Über welche Themen möchtest du außerdem gerne informiert werden?

❑ Kinofilme ❑ DVD-Filme
❑ Handys ❑ Anime/Manga
❑ Internet ❑ Andere _____

7. Wie gefallen dir der neue N-ZONE-Look und die Heftaufteilung?

	Schulnote
Das N-ZONE-Logo	___
Das Design der Titelseite	___
Design der Heftseiten	___
Schreibstil	___

		Mehr	Genauso viel	Weniger
Umfang der Spieletests	___	❑	❑	❑
Umfang der Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Umfang der Cheats&Codes	___	❑	❑	❑
Umfang der Lösungen	___	❑	❑	❑

8. Wirst du dir den GameCube zum Deutschlandstart kaufen?

❑ Ja ❑ Nein

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du die N-ZONE?
(aktuelle Ausgabe = 05/2002)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-ZONE ...
ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
GameCube-Videokassette	___	❑	❑	❑
Reportage: GameCube-Launch	___	❑	❑	❑
Spiele-Lexikon	___	❑	❑	❑
Test: Luigi's Mansion	___	❑	❑	❑
Test: Star Wars: Rogue Squadron II	___	❑	❑	❑
Test: Wave Race: Blue Storm	___	❑	❑	❑
Test: Burnout	___	❑	❑	❑
Test: Bloody Roar: Primal Fury	___	❑	❑	❑
Test: FIFA WM 2002	___	❑	❑	❑
Test: ISS 2	___	❑	❑	❑
Test: Disney's Donald Duck	___	❑	❑	❑
Test: Driven	___	❑	❑	❑
Import-Test: Resident Evil	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Luigi's Mansion	___	❑	❑	❑
Kolumne: Neulich in der Redaktion	___	❑	❑	❑

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 05 •
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

VORSTAND:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Ahmet Iscitürk, Jean-Reiner Jung, Fabian Sluga
Content Coordinator: Werner Spachmüller
Auslandskorrespondent: Warren Harrod
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Alexandra Böhm, Christian Harnoth, Lars Kromat

Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer, Claudia Brose, Nicole Schötz

Textchef:
Michael Ploog

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 345
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: info@computec.de
Website: www.ad-the-best.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 15 vom 1.10.2001

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.):
Thorsten Szameitat

Anzeigenberatung:
Alexander Kreis
E-Mail: alexander.kreis@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer:
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef:
E-Mail: anca.stef@computec.de
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 340

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen.
Schreiben Sie unter Angabe des Magazins incl. der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882, Fax: 06246-8825277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: ISSN 1433-8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2001 46.657 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Service-Nummer:
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/787906	Mo.-Fr. 9.30-13 Uhr, 14-17.30 Uhr	€ 1,86/Min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0180/5005806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,13/Min.
Swing www.swing-games.de	02131/40666499*	Mo., Mi., Fr. 16-19 Uhr	
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

*(nur technische Hotline)

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	15
Carlsen Verlag	63
Computec Media AG	67, 83, 99
Electronic Arts	57
Games Store	54
Idee + Spiel	43
Infogrames	53, 100
Konami	49, 59
Nintendo	2, 13
THQ	64, 65
Ubi Soft	51, 55
Vidis	47
Vivendi Universal	45

NEULICH IN DER

REDAKTION

ECHTE EMOTIONEN Philipp Rohwedder von der PLAYZONE kann sein Glück nicht fassen.

KEIN HORST FÜR JOCHEN Jochen Gebauer von der PC Games sinnt seither auf Rache.

Horst 2002

Der **Oscar** beginnt zu zittern! Die N-Zone verleiht jetzt nämlich den Horst!

Der 22. März war ein Tag, der wohl in die Geschichte des N-ZONE-Forums eingehen wird. Denn zwei Tage bevor sich Hollywood bei der Oscar-Verleihung selber feiern sollte, wurde auf www.n-zone.de der begehrte Community-Award Horst verliehen. In 14 Kategorien wurden 18 Gewinner ausgezeichnet, aber trotzdem musste so mancher Nominierte mit leeren Händen von dannen ziehen. Ein kleiner Auszug aus den Dankesreden zeigt, dass Freud und Leid wie bei den Oscars eng beieinander liegen.

Jean (Horst-Gewinner in den Kategorien „Admin am meisten im Chat", „Admin am meisten im Forum" und „Admin mit den lustigsten Postings")
Meine Güte, war das ein Abend. Ich bin immer noch fix und alle! Aber jetzt ist es raus und die ersten Gewinner unseres Community-Awards Horst stehen fest. Ich muss ja gestehen, dass ich leicht enttäuscht bin. Was habe ich nicht alles getan, um jeden dieser heiß begehrten Preise zu bekommen. Nicht nur, dass ich denjenigen, der das Ganze überhaupt ins Leben gerufen hat, schon fast entmündigt habe, nein, ich habe mich auch selbst in die Jury geschummelt und fleißig für mich gestimmt. Aber dann kam alles anders. Ein unabhängiges Komitee hat mir die Planung aus der Hand gerissen und mehr als zweifelhafte Gewinner ernannt. Aber gut … ich gratuliere allen, die einen Horst in ihren Händen halten können. Aber: Nächstes Jahr gewinne ich! Jawoll! Da pfuscht mir dann keine Jury mehr rein! Denn Qualität zeichnet sich (selbst) aus. ;-)

mihi2201 (Horst-Gewinner in den Kategorien „User mit den meisten Konsolen" und „Bester Thread")
Ich danke meinen Eltern, die es mir erlauben, eine so verdammt hohe Internetrechnung zu haben, da es ja in diesem Scheißkaff (Aiglsbach/Niederbayern), in dem ich wohne, kein DSL und auch keine Flatrate gibt! Ohne meine Eltern könnte ich mich gar nicht so lange bei N-ZONE aufhalten! Mein besonderer Dank gilt aber Tylor, der mich im Chat einige Male davor bewahrt hat, dass ich einen Nervenzusammenbruch kriege und alles hinschmeiße, weil bestimmte Chatter sich nicht an die Regeln halten können, alles zuflooden/-spammen und Unterhaltungen führen, deren Niveau tiefer liegt als der Marianengraben. Ich werde mich noch mehr anstrengen, damit ich diesen Herbst auch ein paar Heidi-Awards für mich verbuchen kann! Also DANKE, DANKE, DANKE!! Ich danke euch – meinen Fans – ihr seid die besten! *träneausdemaugewisch*schnief*

El_Matzo (Horst-Gewinner in der Kategorie „Größter Nervenarsch")
Zuallererst ein herzliches Dankeschön an meine Eltern, die mich zu dem gemacht haben, was ich jetzt bin! Danken möchte ich außerdem natürlich Eminem, Wu-Tang und anderen Interpreten, die meinen Wortschatz an Fäkal-Vokabular doch sehr geprägt haben! Ein „Danke" geht natürlich auch an die Jury, die mich scheinbar absolut nicht ausstehen kann! Aber selbstverständlich wäre ich nie dahin gekommen, wo ich jetzt bin, ohne die Leute, die nie an mich geglaubt haben und mich immer verachteten! :-b
Schönen Gruß auch an meine Mitstreiter (also eigentlich nur an Superflymichaelthesmackdownking aka „The Incredible Fliegenschiss"), die mir ein hartes Rennen geliefert haben!

laendlemario (Community-Award-Erfinder und Horst-Gewinner in der Kategorie „Nettester Nervenarsch" und Abräumer des „Förder-Horst für Kreative Rächtshraibungk")
ich danke allen,die meine idee mit den oscyrs gefallen hat.und auch jean,der fleißig mitgeholfen hat.ihr seid `ne wunderbare community.danke.

Philipp_Rohwedder (PLAYZONE-Redakteur und Horst-Gewinner in der Kategorie „VIP-Ehrenhorst")
Danke, Brigitte Mira, du hast mir immer Kraft gegeben und an mich geglaubt.
Danke, Jean, du hattest auch in den schwierigsten Momenten immer ein Bier übrig. Danke, COMPUTEC-Hausmeister, du schließt morgens immer die Türen auf. Danke, Putzfrau, du sorgst für saubere Arbeitsatmosphäre. Danke, Community, ihr seid immer für jeden Mist zu haben. Danke, Jochen, du warst ein würdevoller Verlierer. VERLIERERVERLIERERVERLIERER Bähhhhh :-P

VORSCHAU

N-ZONE 06/02 Ab 22.05.2002 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Fabian Döhla

Der 24-jährige Fabian Döhla ist PR-Manager bei Codemasters.

Was spielen Sie im Augenblick?
Final Fight One (GBA), *Star Wars: Rogue Squadron II* auf GameCube und *Dead or Alive 3* und *Halo* auf Xbox.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
DoA 3 und *Halo* sind in Sachen Präsentation absolut fantastisch, *Final Fight One* erinnert mich an die gute, alte 16-Bit-Zeit und *Rogue Squadron II* ist dank Progressive Scan und Pro-Logic-2 ein audiovisuelles Highlight – ein Traum für *Star Wars*-Fans!

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
Auf Platz 1 rangiert, mit meilenweitem Abstand, *Super Mario Kart* auf dem SNES. Unter dem Strich ist es immer noch das allerbeste und unterhaltsamste Rennspiel aller Zeiten. Danach folgt *Super Mario 64*, weil es seinerzeit absolut revolutionär und ungeheuer atmosphärisch war. Last, but not least kommt *Ice Climber*, denn es war eines der ersten Spiele, die bei mir zu Suchterscheinungen geführt haben …

Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?
Die im Vergleich zum Modulsystem gigantischen Speicherkapazitäten – was die Entwickler, insbesondere Rare, damit alles anstellen können ... Außerdem sieht der Würfel einfach genial aus!

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Kid Icarus wär mal eine Überlegung wert – auch wenn es wohl nicht ganz einfach wäre, das Spiel in die dritte Dimension zu übertragen. Und ein fetziges *Probotector*-Remake würde ich auch gerne sehen.

Mit welchen Video- oder Automatengames begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Bomb Jack auf dem C64 und *Tennis* auf dem NES haben mich wochenlang fasziniert. Mit *Final Match Tennis* auf der PC-Engine und *Ghosts 'n' Goblins* war's dann endgültig um mich geschehen. Die Videospiele hatten von diesem Zeitpunkt an die Kontrolle über mein Leben an sich gerissen.

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Sportspiele, Rennspiele und in letzter Zeit auch vermehrt Beat 'em Ups. Die eignen sich optimal für einen schnellen und unterhaltsamen Zock nach dem typischen 28-Stunden-Tag. Kochsimulationen finde ich ebenfalls klasse – allerdings sind die dem PAL-Markt bisher verwehrt geblieben.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Super Mario Kart natürlich. Solche unterhaltsamen Duelle gibt's nur ganz selten. *Pro Evolution Soccer* macht gegen menschliche Gegner ebenfalls einen Heidenspaß und sorgt für emotionale Momente (man könnte auch wilde Schlägerei dazu sagen) – mal sehen, was auf dem Cube in nächster Zeit an interessanten Multiplayer-Spielen kommt!

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Videospiele sind Teufelswerk! Sie führen zu sozialer Verarmung, geistigem Abbau, Konzentrationsstörungen und akuter Geldnot – aber jetzt muss ich zurück zu meinem GameCube!

Super Smash Bros. Melee

Das Spiel beherrscht schon seit Monaten die Most-Wanted-Charts. Nächste Ausgabe ist es endlich so weit: Wir nehmen nach unserem Import-Test die europäische PAL-Version der mit Spannung erwarteten Nintendo-Rauferei in aller Ausführlichkeit unter die Lupe. Was ist neu? Wie ist die Umsetzung gelungen? Ihr erfahrt es in N-ZONE 06/02!

NBA Courtside 2002

Basketball-Fans aufgepasst! In der nächsten Ausgabe testen wir die B-Ball-Simulation aus dem Hause Nintendo. Dabei gehen wir natürlich sowohl in der Halle als auch außerhalb auf Korbjagd und informieren euch über alle Stärken und Schwächen des Spiels. Wer ein Basketballspiel für seinen GameCube sucht, sollte die N-Zone 06/02 nicht verpassen!

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

ANGESPIELT:	RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC
ANGESPIELT:	DRAGON BALL Z
IM TEST:	SPIDER-MAN: THE MOVIE
IM TEST:	WORMS BLAST
IM TEST:	GAUNTLET: DARK LEGACY
IM TEST:	DARK SUMMIT
IM TEST:	MUPPET PINBALL MAYHEM

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.